TOMB RAIDER IV: LA ULTIMA REVELACION DE EIDOS

SUPERJUEGOS

LO IMPORTANTE ES GANAR

GRUPO ZETA

Nº 89. SEPTIEMBRE 1999. 695 PTAS. 4,18 EUROS

50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

Dreamcast

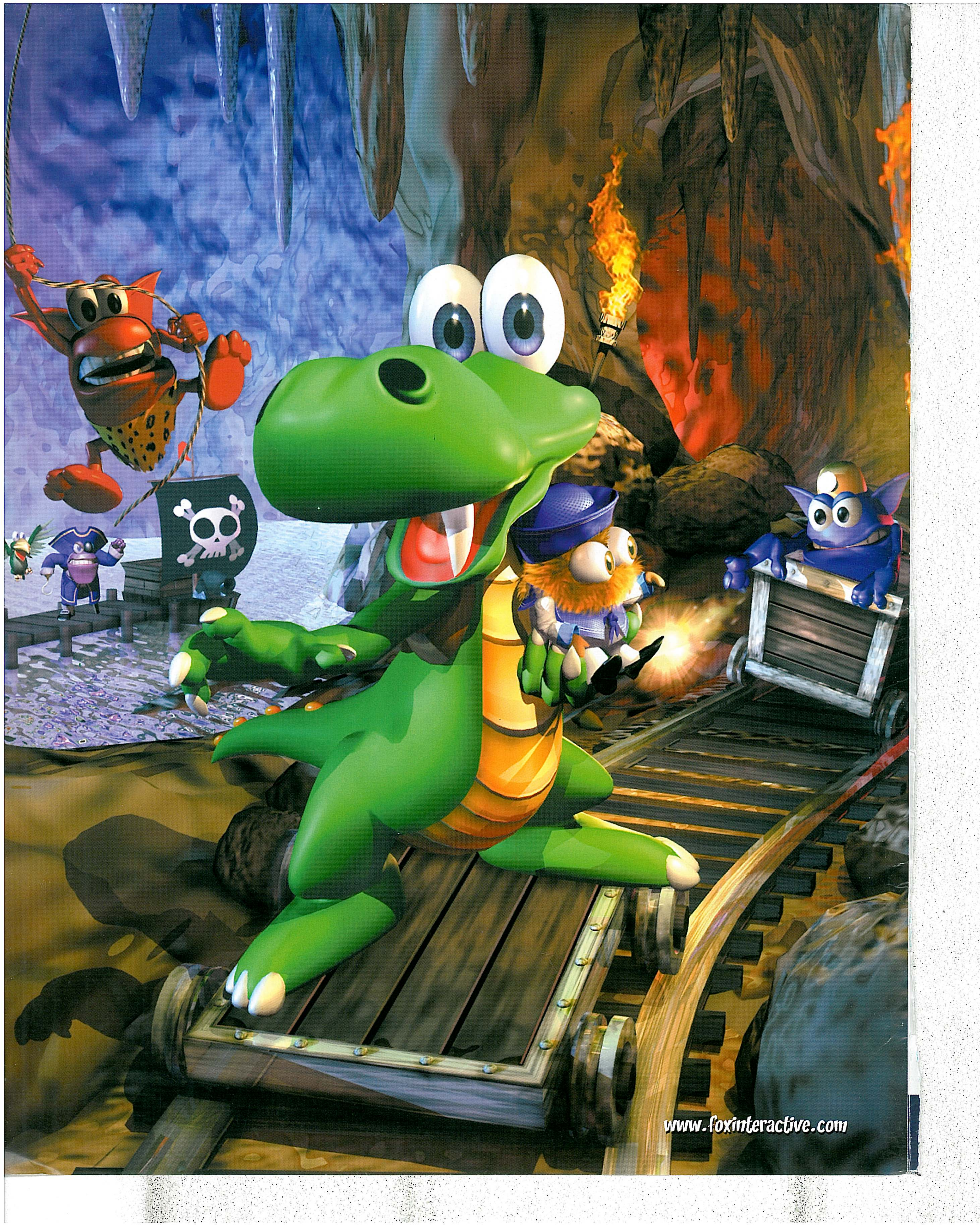
LLEGA EL DIA D:

DREAMCAST

LLEGA A ESPAÑA

METROPOLIS STREET RACER • SONIC ADVENTURE • UEFA STRIKER • SPEED DEVILS • SEGA RALLY 2 ... Y MUCHOS MAS

8 420565 037006 00089


www.foxinteractive.com

VUELVE CROC...



¡Con un montón de nuevos personajes chiflados!



¡CROC VUELVE A TU PLAYSTATION!

Únete a Croc en su alucinante viaje y explora más de 35 niveles de juego. Nuevos personajes Gobbo, monstruos maliciosos y por supuesto ¡toneladas de diversión !

** Promoción válida hasta fin de existencias.*

www.electronicarts.es

Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE**
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**







En portada

Este año se recordará, por encima de todo, por la aparición en el mercado de *Dreamcast*, la nueva bestia de SEGA que supone un auténtico trampolín hacia una nueva dimensión en el entretenimiento doméstico. La calidad de sus juegos, su conexión íntima con el mundo del *PC* y, sobre todo, el hecho de convertirse en una ventana abierta al mundo de Internet hacen de ella todo un hito que merecerá pasar a los anales de la historia del videojuego. Por eso en este número te contamos todo, absolutamente todo de los juegos que marcarán la primera hornada de títulos disponibles. No por ello hemos descuidado el resto de contenidos de la revista, y en un mes cargado de previews, como suele ser habitual en estas fechas, encontrarás juegos que probablemente te marcarán los próximos meses.

sumario nº89

Super nuevo





Secciones



A fondo







SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Consejero-Secretario General: **Francisco Matosas**
Consejero-Director General: **Dalmau Codina**
Consejeros: **José Sanclemente** y **F. Javier López**
Director de Publicaciones: **José Oneto**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Redactor Jefe: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto, Fco. Javier Bautista Martín** y **Roberto Serrano Martín**
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Lázaro Fernández** y **Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Maquetación: **Belén Díez-España**
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: super.juegos@mad.servicom.es

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: **Mariano Bartivas**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefe de Producción: **Angel Aranda**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares: Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S. A. (capital), Bertran S. A. C. (interior)

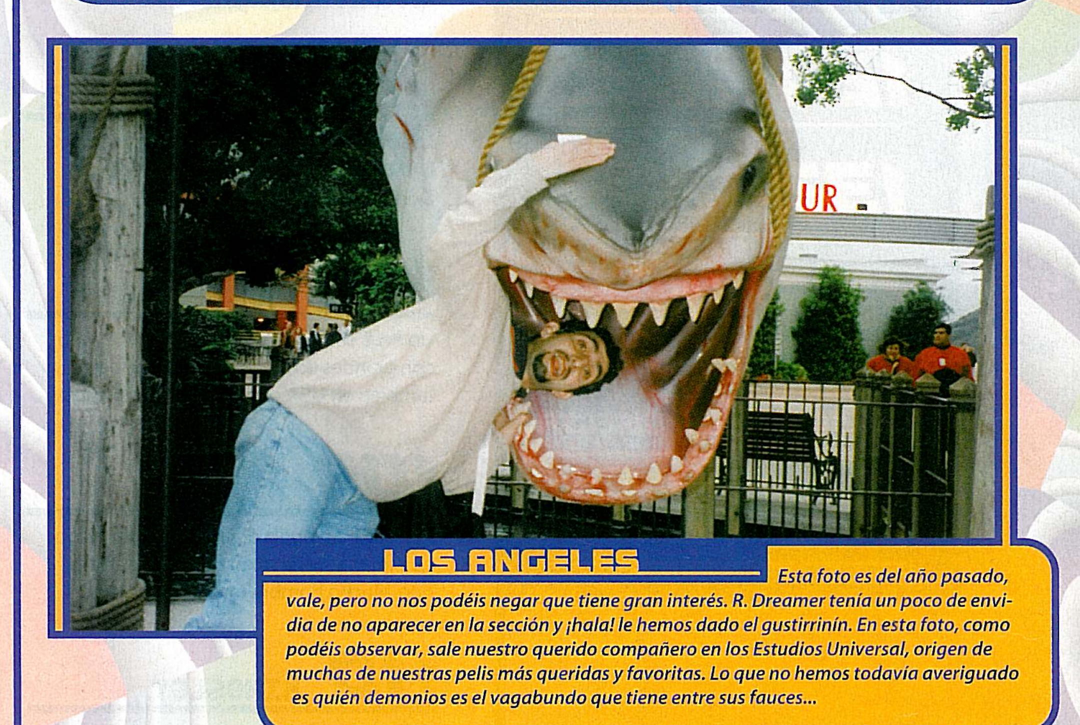
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 695 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92
Printed in Spain

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa Periódica (FIPP)





VIAJANDO POR EL MUNDO



LOS ANGELES

Esta foto es del año pasado, vale, pero no nos podéis negar que tiene gran interés. R. Dreamer tenía un poco de envidia de no aparecer en la sección y ¡hala! le hemos dado el gustirrinín. En esta foto, como podéis observar, sale nuestro querido compañero en los Estudios Universal, origen de muchas de nuestras pelis más queridas y favoritas. Lo que no hemos todavía averiguado es quién demonios es el vagabundo que tiene entre sus fauces...



LOS ANGELES

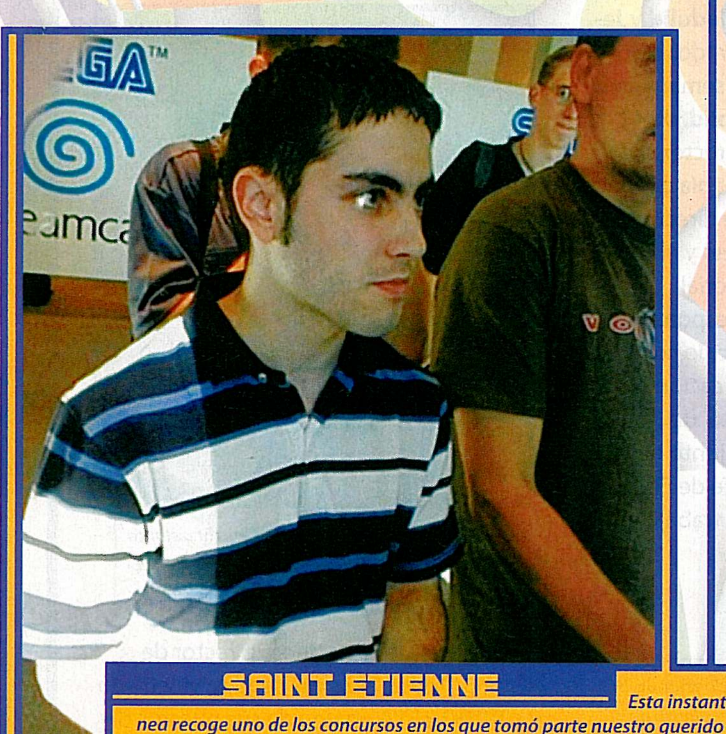
*Desmentimos desde aquí que lo del eclipse no consistía en que la cara de **Mayerick** tapara el Sol. Eso lo hizo otro conjunto de cráteres. **Mayerick** tapar, lo que se dice tapar, sólo ha conseguido tapar al mozo que posa junto a él. Todo fue en Los Angeles, y las consecuencias de su encuentro saltan a la vista en el abultado abdomen de Gustavo. **Mayerick**, todo un cabellero español, le ha prometido boda para acallar rumores, con peineta, mantilla y coro de iglesia incluidos.*

El verano es época de presentación de proyectos, lo que te permite pegarte unos buenos viajes y, a la vez que se trabaja poder disfrutar de otras culturas. Aquí tenéis una pequeña muestra de nuestras últimas aventuras por Francia, Estados Unidos y Canadá.



VANCOUVER

NEMESIS dejó un grato recuerdo a los canadienses, sobre todo porque, después de un partido de tenis y en plena subida a la red, se quedó encallado en esta postura. Gracias a ello los «vancouverianos» que son unos linces, decidieron sustituir la estatua de uno de los parques por él mientras se restauraba. Salvo por el hecho de tener la raqueta entre los ojos, nadie se dio cuenta.



SAINT ETIENNE

*Esta instantánea recoge uno de los concursos en los que tomó parte nuestro querido compañero **Doc**. Se llamaba «piss throw» y consistía en alcanzar y mojar, con métodos naturales, la mayor distancia posible. Justo en estos momentos se aprecia el instante final de su participación, donde logró la nada despreciable marca de 1m 57 cm. gracias a una oportuna flatulencia.*

Editorial

El verano es la antesala del último cuarto del año, periodo en el que las compañías hacen su verdadero Agosto. Estos últimos meses tendrán en *DREAMCAST* a la gran protagonista, y en este número sabrás por qué.

MARCOS GARCIA

LA REINA DEL BAILE

Ya casi está entre nosotros, y la verdad, hay que confirmar lo que había anunciado SEGA a bombo y platillo y que muchos todavía no se acababan de creer. Hace unos meses, desde estas líneas os animábamos a devolver la confianza a SEGA. Afortunadamente no nos ha defraudado. Antes de que salga el próximo número de **SUPER JUEGOS** muchos de vosotros ya tendréis la consola en vuestra casa, o por lo menos, la habréis podido contemplar en alguna tienda o centro comercial. Será entonces cuando os daréis cuenta de que el salto tecnológico es patente, que ***DREAMCAST***, gracias a su íntima conexión con **Internet**, sin duda el futuro inmediato, abre un nuevo portal de entretenimiento. Por eso, y porque sus juegos, que es para lo que realmente tiene que dar lo mejor de sí, son excepcionales, está claro que ***DREAMCAST***, en el panorama actual será la reina del baile. Un baile cuya música esperemos que no deje de sonar, y que las siguientes hornadas de juegos, como sucedió con la magnífica ***PLAYSTATION***, superen a las anteriores. El fantasma del fracaso de la consola se va alejando, y para alegría de todos parece que SEGA vuelve por sus fueros, retomando un camino que jamás debió abandonar.



Mientras suenan los clarines anunciando la llegada de esa joya llamada Dreamcast, preparan los malos estudiantes sus varios cientos de asignaturas pendientes, a ver si suena la flauta y en este chequeo, aprueban algo más que el recreo. Todo son ilusiones al final de vacaciones.

VIRGIN

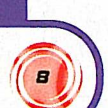
LA MAXIMA DIVERSION EN PLAYSTATION SE LLAMA POP´N POP

VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, mientras ultima los preparativos para el esperado desembarco del demoledor **Dino Crisis**, ya tiene dos nuevos títulos en sus planes de lanzamiento para después del verano. En Octubre y para ***PlayStation***, sacarán el juego de puzzle Pop´n Pop, creado por TAITO y distribuido por JVC. Se trata un programa muy parecido, tanto en el planteamiento como en el apartado gráfico, a los de la divertidísima saga Bust a Move. También para ***PlayStation***, pero sin que aún esté confirmada la fecha de lanzamiento, VIRGIN traerá el curiosísimo Tomdemo Crisis. En este prometedor juego acompañaremos a una familia a la que le pasa de todo y a la que deberemos sacar de problemas bailando, corriendo o haciendo mil cosas parecidas. Gráficos simples pero con una imaginación desbordada, llegará a finales del mes de Octubre.





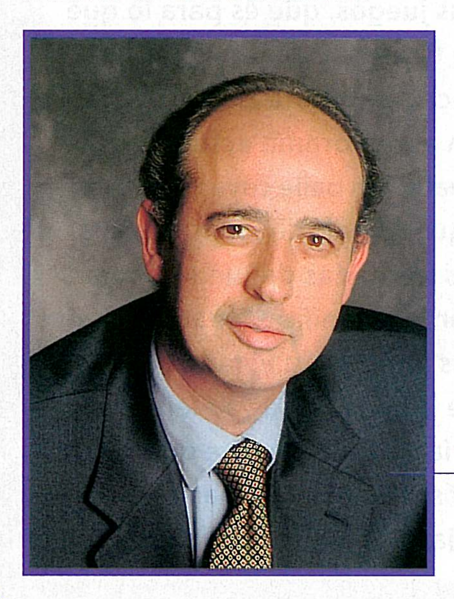
Los miembros de esta familia se enfrentan a todo tipo de situaciones y a ti te tocará ayudarles a superar sus curiosas pruebas.

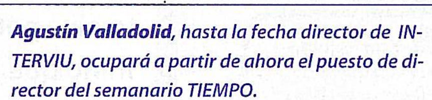


NOMBRAMIENTOS

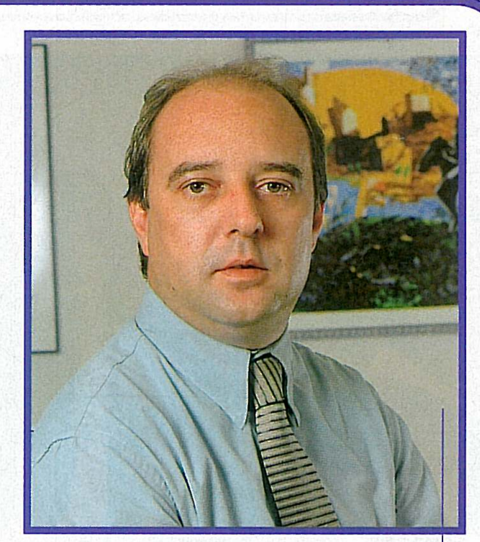
NUEVOS DIRECTORES DE LOS SEMANARIOS TIEMPO E INTERVIU

Los periodistas **Agustín Valladolid** y **Jesús Maraña** han sido nombrados respectivamente directores de los semanarios TIEMPO e INTERVIU. **Valladolid**, de 42 años, era en la actualidad director de INTERVIU y con anterioridad había ocupado en el **GRUPO** los puestos de director de la agencia de noticias OTR/Press y el de director de Coordinación Editorial.
Jesús Maraña es el nuevo responsable de INTERVIU tras haber ejercido como director adjunto de esta publicación durante los últimos meses. **Maraña**, de 38 años, ha sido también director adjunto de la revista TRIBUNA y redactor jefe de EL MUNDO, último medio en el que trabajó antes de incorporarse a INTERVIU.



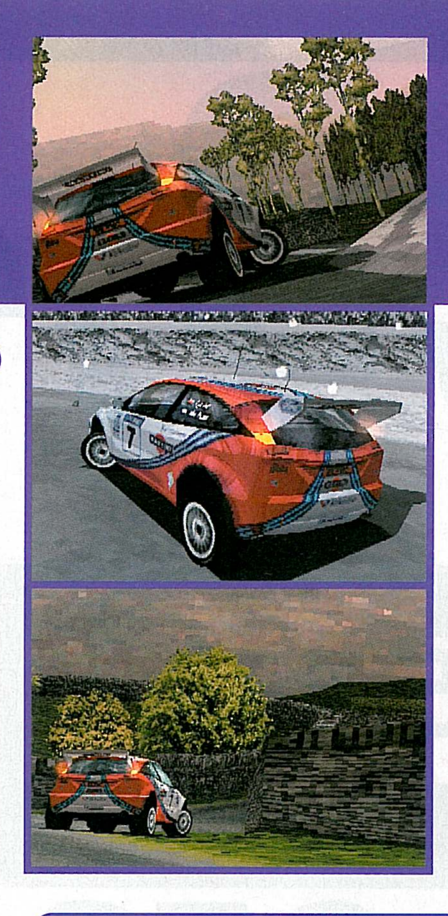


***Agustín Valladolid**, hasta la fecha director de INTERVIU, ocupará a partir de ahora el puesto de director del semanario TIEMPO.*



***Jesús Maraña**, hasta ahora director adjunto de INTERVIU, ha sido nombrado nuevo director de la publicación.*

Por su parte, el hasta ahora director de TIEMPO, **Pedro Páramo**, seguirá vinculado al **GRUPO ZETA** en uno de sus puestos directivos.



PROEIN

COLIN MCRAE 2 COMIENZA YA A CALENTAR MOTORES

La distribuidora PROEIN, que recientemente ha sido adquirida por la compañía británica EIDOS, nos está preparando un otoño de lo más caliente con un catálogo de esos que quita el hipo. Para empezar, COLIN MCRAE 2 ya está a punto de entrar en liza y, por el aspecto de las primeras pantallas, parece que volverá a ser el monarca de este género en ***PLAYSTATION***. Aunque aún no han confirmado fechas, todo parece apuntar que el juego de CODEMASTERS estará listo antes de noviembre. Por si este bombazo no fuera suficiente, parece que TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION, según los programadores el mejor con diferencia de toda la saga, será una realidad palpable y jugable antes de las próximas navidades. Para aquellos que quieran endulzarse la espera, PROEIN sacará, en breve, un curioso y espectacular *shoot´em-up* para PLAYSTATION que llevará el curioso nombre de AIRONAUTS. Pronto os daremos más información sobre estos juegos.





Después de ver el impresionante aspecto de estas pantallas, más de uno correrá a la tienda para hacer la reserva de COLIN MCRAE 2.



*AIRONAUTS para **PLAYSTATION** es un verdadero espectáculo. Acción sin límites, explosiones constantes y salvajes y unos movimientos realmente logrados son lo más llamativo del juego.*

INFOGRAMES



GRANDES E IMPORTANTES NOVEDADES PARA CASI TODOS LOS SISTEMAS

La prolífica compañía francesa va desvelando lo que será su impresionante lista de lanzamientos de cara a la segunda mitad de este 99. Para ***DREAMCAST***, INFOGRAMES lanzará en Noviembre PENPEN, una alucinante juego de carreras protagonizado por dibujos. Para ***PLAYSTATION***, en Octubre sacarán el juego de plataformas para los más pequeños, LOS PITUFOS y, más adelante, el curioso WORMS PINBALL. Para terminar, MISSION IMPOSSIBLE, que pronto saldrá para **PSX**, tomará ***GAME BOY COLOR***.





*Con unos personajes tan graciosos y una calidad gráfica tan enorme, promete ser uno de los más llamativos de **DREAMCAST**.*

1,2,3,4...

...5.482, 5.483... ...100

... 2.852.699,



hasta

jug



Un espectacular partido de fútbol contra un brasileño y un argentino. Un alucinante
Sólo Dreamcast, el sistema de entretenimiento digital que marca el comienzo de
Y para empezar más de 40 juegos.

www.dreamcast



TELEVISION/INTERNET

EL CANAL DE TELEVISION AXN ESTRENA PAGINA WEB



AXN, el canal televisivo de SONY PICTURES en **España**, acaba de estrenar una página Web en **Internet**. Desarrollada por HTTP: COMUNICACIO, esta página es un fiel reflejo del estilo innovador y aventurero de este canal, y en ella podréis encontrar la última información sobre deportes extremos, documentales de riesgo, series y películas de acción o comedias rompedoras. Con un diseño impactante y sistema muy sencillo de navegación, en esta Web se ha apostado también por la participación y la interacción con los usuarios con un montón de opciones de consulta u opinión. La dirección de esta interesante página es: www.axn.es.

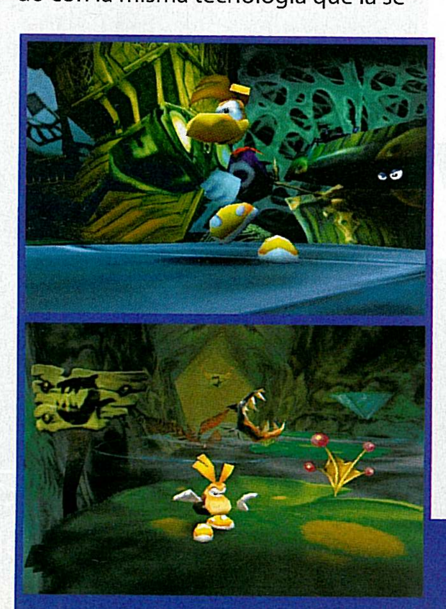
UBI SOFT

RAYMAN 2 DESATARA LA LOCURA EN N64, PSX Y DREAMCAST

La compañía francesa UBI SOFT presentó el pasado día 30 de Julio en **París** el que será su juego estrella del año: RAYMAN 2 para ***PLAYSTATION***, ***NINTENDO 64*** y ***DREAMCAST***. La continuación del extraordinario juego de plataformas, que ahora se ha pasado al bando de las aventuras en 3D, ha sido desrrollado con la misma tecnología que la serie de animación para televisión. Según los programadores, RAYMAN 2 contará con más de cuarenta horas de juego, y en su alucinante desarrollo se han integrado con gran inteligencia los elementos de habilidad con los de acción. La primera versión en aparecer será la de ***NINTENDO 64*** en Octubre y, posteriormente, ya en navidades, las de ***PLAYSTATION*** y ***DREAMCAST***.



RAYMAN 2 ha sido creado con la misma tecnología que la serie de dibujos animados que presentaron en el ECTS.



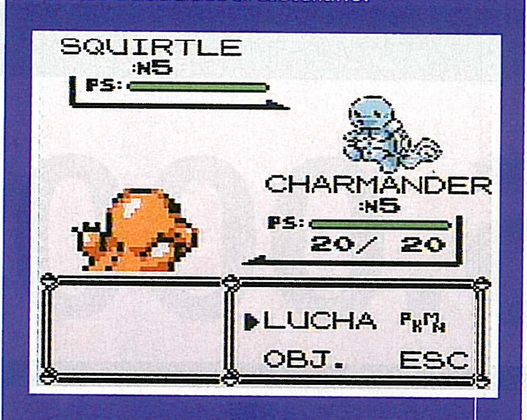


NINTENDO



POKEMON CONVERTIRA TU GB EN UNA MASCOTA

El fenómeno POKÉMON que ha arrasado en todo el mundo, llegará a **España** en Noviembre en dos juegos, POKÉMON AZUL y POKÉMON ROJO, para ***GAME BOY COLOR***. Traducidos al castellano, ambos juegos convierten a la portátil de NINTENDO en un pequeño zoo en el que deberemos buscar, conseguir y cuidar nuestras propias mascotas para llegar a convertirnos en el mejor entrenador de «Pokémones» del mundo.
Para terminar, JET FORCE GEMINI llegará a **España** a mediados de Noviembre con los textos traducidos al castellano.



Cada uno en su sistema y género, estos espectaculares juegos serán de lo mejor que veremos antes de las navidades.

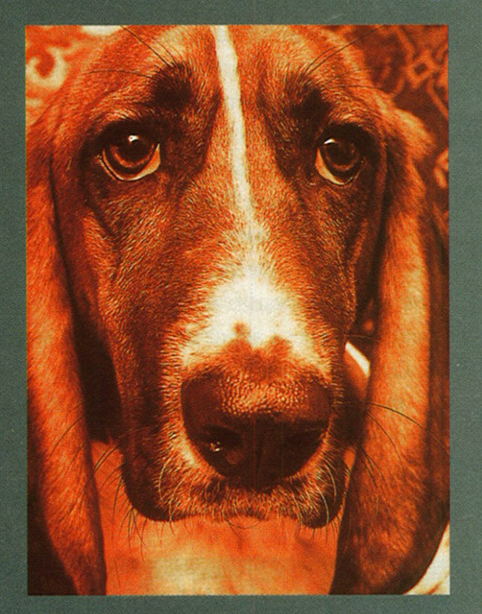




The Dreamcast Experience.

Se necesitan voluntarios.

Preferiblemente, personas que no tengan a nadie que les eche de menos.



Misión:
Probar la nueva Dreamcast en una fiesta cargada de adrenalina, donde habrá: competiciones, música en directo, animadores, DJ'S, sorteos de consolas y fantásticos regalos.

Lugar y fecha:

Sevilla, 10 / 11 / 12 de septiembre.	Centro Comercial Plaza de Armas - Plaza de la Legión S/N.
Madrid, 17 / 18 / 19 de septiembre.	Museo del Ferrocarril (Sala Eiffel) - Paseo de las Delicias, 61.
Valencia, 24 / 25 / 26 de septiembre.	Zircó - C/ Mosén Febrer, 20.
Barcelona, 01 / 02 / 03 de octubre.	Discoteca Zeleste - C/ Pamplona, 88 interior.

Hora:
Viernes, de 16:00 a 22:00 h. Sábados, de 12:00 a 14:00 y de 16:00 a 22:00 h.
Domingos, de 12:00 a 14:30 y de 16:00 a 21:30 h.

Venid preparados. Salir no será tan fácil como entrar.

www.dreamcast-europe.com





ACTIVISION

PRESENTACION EN EDIMBURGO DE SUS NUEVOS TITULOS

La compañía americana nos invitó al corazón de **Escocia** para disfrutar de sus novedades con un impresionante castillo como marco del evento. Junto a títulos ya conocidos por todos, como Quake II y Tony Hawk para ***PlayStation***, y Blue Stinger para ***Dreamcast***, pudimos contemplar alguna de las sorpresitas que nos tenía reservadas ACTIVISION para la campaña que se avecina, como Wu Tang Clan, un juego de lucha en el que pueden competir hasta cuatro luchadores. También dentro del mismo género descubrimos X-Men. En el terreno de las plataformas, la versión de Bichos para los 64 *bits* de NINTENDO presentaba tan buena pinta como la de ***PlayStation***. En cuanto a la segunda parte de Toy Story para los 32 *bits* de SONY, mostraba un aspecto gráfico realmente impresionante. La secuela de Vigilante 8 saldrá para ***Dreamcast*** (alucinante), ***PlayStation*** y ***Nintendo 64***.

TONY HAWK

FOX SPORTS

UNA LICENCIA PARA JUEGOS DEPORTIVOS

Procedentes de los **Estados Unidos** llegan dos simuladores deportivos de FOX. El primero, llmado NBA Basketball 2000, está protagonizado por Robinson, uno de los jugadores más famosos de esta liga. EL segundo está basado en la liga de hockey, NHL Championship 2000, y está repleto de espectaculares acciones muy realistas.



En NBA 2000 podrás realizar increíbles mates, triples, canastas imposibles y todo lo que puedas imaginar.



Vigilante 8: Second Offense





Wu Tang Clan



Con un engine 3D que nos recuerda al desaparecido Thrill Kill, nos encontramos ante un divertidísimo juego de lucha con hasta cuatro jugadores.

DISNEY

VUELVE TOY STORY

El acuerdo de ACTIVISION con DISNEY ha dado como fruto varios títulos. Destaca Toy Story 2 en ***PlayStation*** con Buzz como protagonista. En ***Game Boy*** se presentaron dos juegos, Tarzan y Disney's Magical Tetris Challenge. Por último, también estaba presente la entrega de Bichos para ***Nintendo 64***.

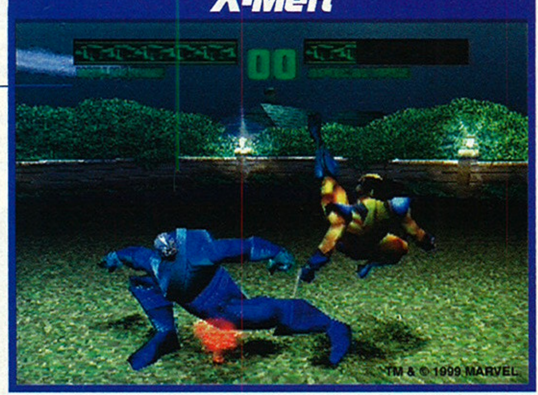


© Disney/Pixar

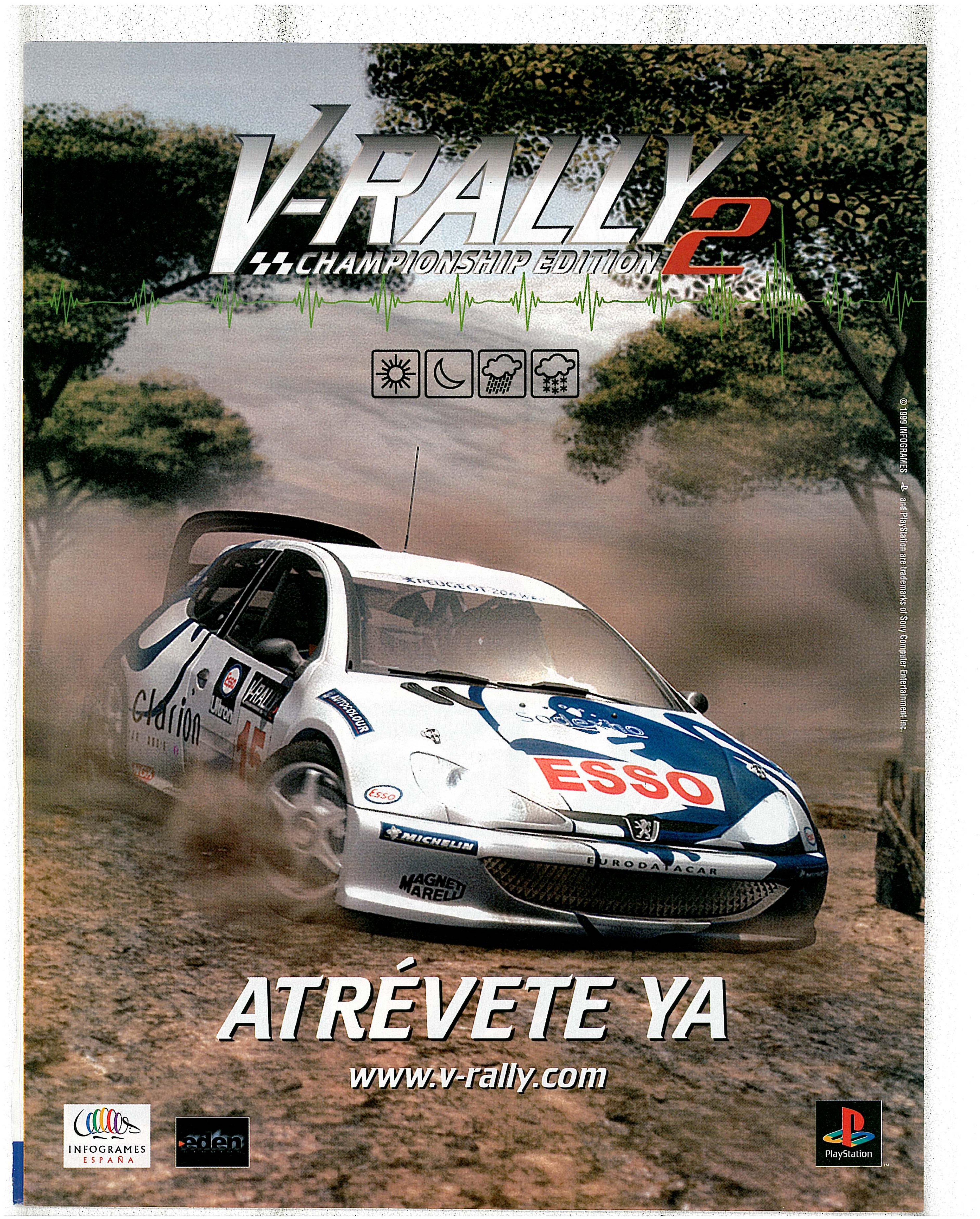


© Disney/Pixar

X-Men

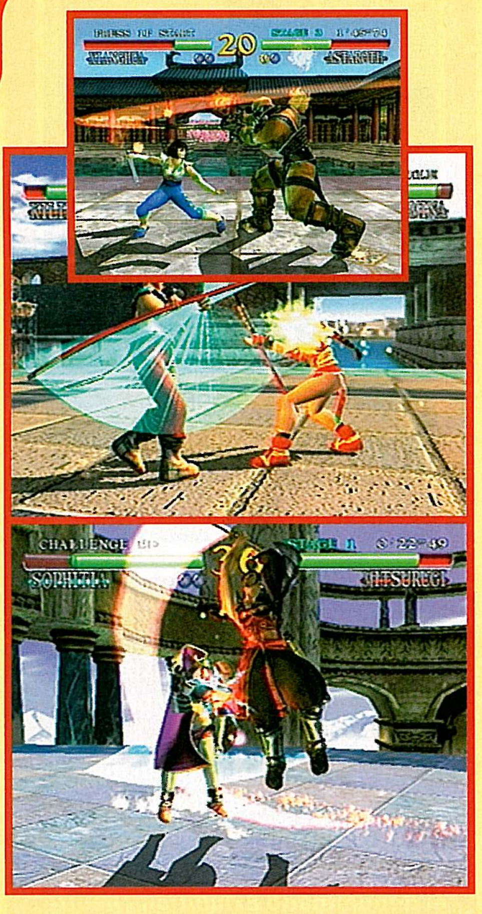


Basado en la serie de comics de la MARVEL, sus personajes se ven involucrados en un torneo de lucha. Multitud de golpes y efectos para los más exigentes.


V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION
ATRÉVETE YA
www.v-rally.com
INFOGRAMES
ESPAÑA
eden
PlayStation
© 1999 INFOGRAMES. and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Aunque nada indicaba que la gente de NAMCO fuera a programar algo grande para **DREAMCAST**, **SOUL CALIBUR** es la prueba de ello. Como de costumbre, los chicos de NAMCO se han esforzado al máximo para lograr unos espectaculares resultados aunque la máquina de SEGA fuera relativamente joven, y vaya si lo han conseguido. Incluso comparando la versión **DREAMCAST** con la recreativa original, la cual funciona en un potente **SYSTEM 12**, podremos comprobar que la versión para la consola de SEGA supera con creces en todos los aspectos a la **COIN-OP** de NAMCO.

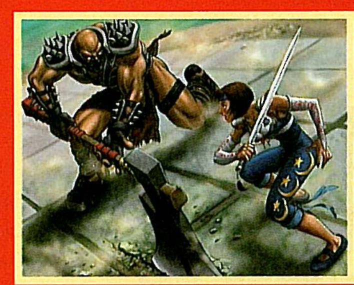


Un fallo como el que acaba de cometer Astaroth frente a Xianghua puede costarte la vida. De hecho, la mayoría de las veces que falles te costará la vida.

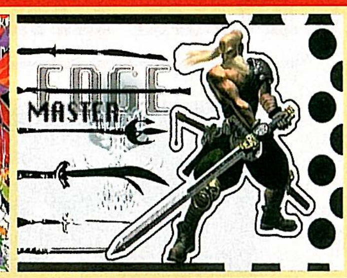
*Kilik es uno de los mejores personajes de **Soul Calibur**, debido sobre todo a la longitud de su arma. Mis preferidos seguirán siendo Yoshimitsu y Mitsurugi.*









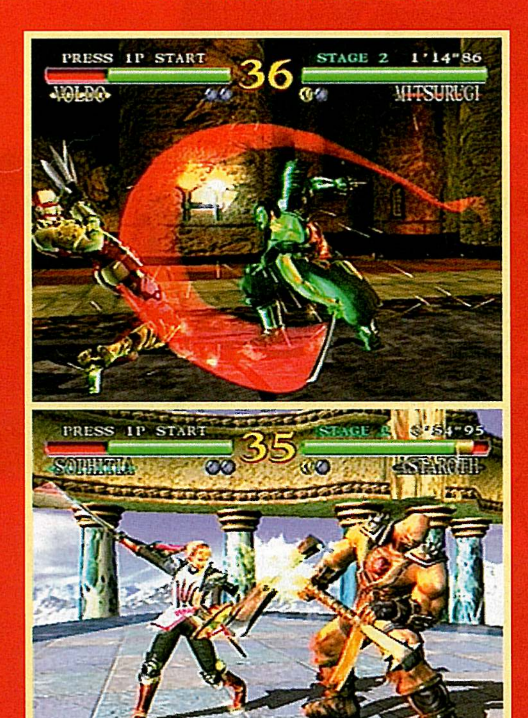


Modos de juego. Si técnicamente la conversión a ***Dreamcast*** de Soul Calibur supera con creces a la ***Coin-Op*** original, en lo que respecta a modos de juego la diferencia es aún mayor. Entre ellos destacan: *Team Battle, Versus, Survival, Extra Survival, Museum, Mission Battle*, etc. Este último es el más importante de todos, ya que es similar al *Edge Master* del primer Soul Edge, aunque en esta ocasión cada uno de los combates que ganemos nos dará una cantidad de puntos, los cuales podremos intercambiar por impresionantes ilustraciones en la galería de arte. A su vez, cada una de las ilustraciones nos dará nuevos escenarios, nuevos personajes, etc...

Dreamcast

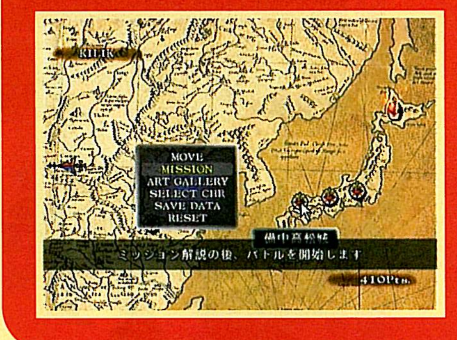
LIBUR

Increíble pero cierto. Los chicos de NAMCO han dejado de lado (sólo por unos días) a su querida ***PlayStation*** para dedicarse de lleno a convertir su impresionante recreativa **Soul Calibur** a ***Dreamcast***. El resultado, como podéis apreciar por las pantallas que adornan estas tres páginas, ha sido francamente impresionante. El potencial de ***Dreamcast*** queda más que demostrado gracias a las excelencias gráficas de **Soul Calibur**: 60 *fps* constantes, una resolución superior a los 800x600 *pixels* (no os fiéis demasiado de las pantallas, ya que están tomadas a 320x240), los efectos de luz más impresionantes que se hayan visto nunca y las animaciones más reales, a base de *motion capture*, que hayan hecho aparición en un videojuego doméstico. Por si habéis llegado a ver la ***Coin-Op*** original, basta decir que la versión ***Dreamcast*** supera con creces a ésta. El sistema de juego original se ha mantenido completamente intacto, aunque se han incluido una gran cantidad de modos, opciones y secretos que os mantendrán pegados al mando durante horas. El más importante de todos estos modos es el *Mission Battle*, en el que, al igual que el *Edge Master Mode* del primer Soul Edge, tendremos que recorrer el mundo «arreando» mandobles a diestro y siniestro en combates que poseen ciertas características especiales. Como recompensa, se nos obsequiará con una gran cantidad de ilustraciones (más de 350) de una calidad impresionante, acorde con este gran juego.



SUPER Información

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	NAMCO
PROGRAMADOR	NAMCO

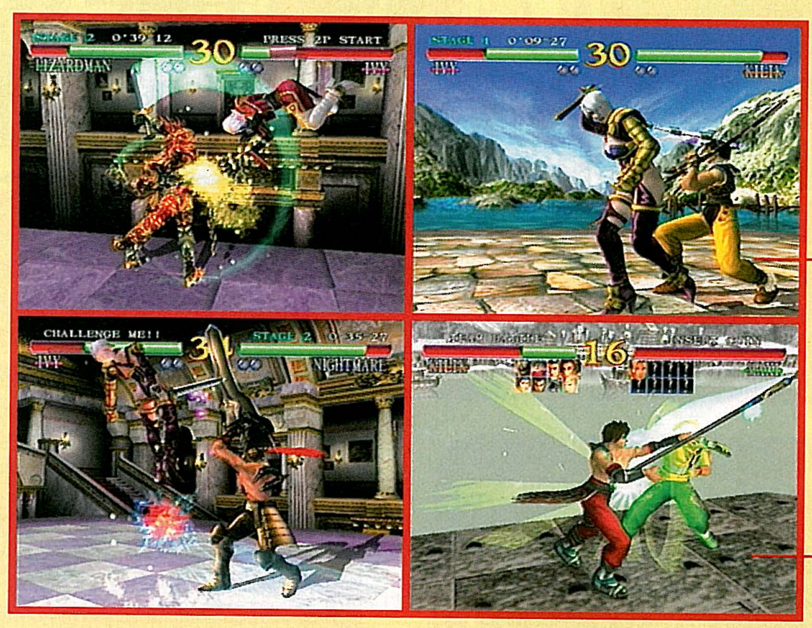




Con este modo, denominado Profile, podremos ver las características de nuestro personaje, su escenario, su arma e incluso escuchar todas sus digitalizaciones de voz.

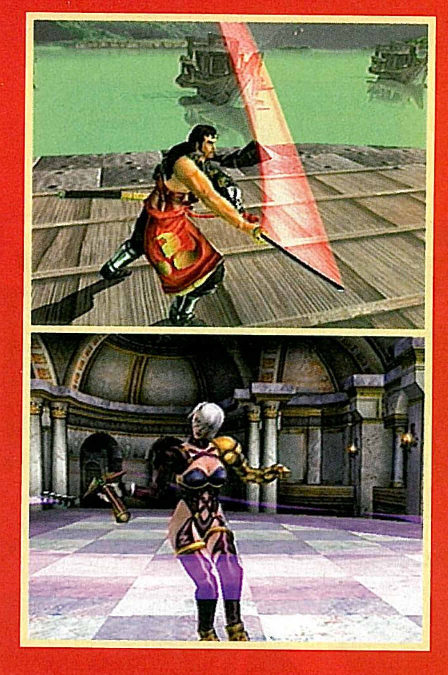


SOUL CALIBUR



*Al igual que ocurría con Tekken 3, las llaves cuerpo a cuerpo que se pueden realizar en **Soul Calibur** son de lo más impresionante que hay en el juego.*

Kilik acaba de ser evitado con un magnífico counter (adelante+defensa), el cual deja su lateral izquierdo completamente indefenso.



Realismo. Durante cada uno de los combates de este excepcional Soul Calibur, las animaciones de los personajes creadas a base de *motion capture* dotan de un nivel de realismo impresionante al conjunto. El modo que mejor muestra con todo detalle dicho nivel de realismo es el denominado *Exhibition Theatre*, en el que veremos a los personajes hacer unas impresionantes «katas» con todo lujo de detalles.





En la pantalla de arriba podéis observar a Inferno, el cual maneja cualquier arma de cualquiera de los personajes con tanta destreza y soltura como lo hace el «anciano» Edge Master.









Para todos aquellos que no hayan llegado a ver la **Coin-Op** de **Soul Calibur**, diremos que el sistema de juego es similar al de la primera entrega, aunque se han incluido decenas de elementos que lo hacen completamente nuevo. Algunos de estos elementos son el sistema de movimiento *ARS/8 Way Movement* (que permite, pulsando dos veces en la misma dirección y dejando el mando apretado, movernos por el escenario de un modo similar al de Ehrgeiz o Power Stone) o los combos aéreos, que en esta entrega resultan similares a los de Tekken 3. Id desenvainando, porque SEGA planea lanzar esta maravilla de NAMCO en Noviembre. Si todos los juegos de **Dreamcast** prometen ser así... ¡Larga vida a **Dreamcast**!

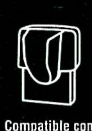
DOC

Soul Calibur es lo más increíble que hemos visto

EL DESTINO DE LA GALAXIA DESCANSA EN TUS MANOS

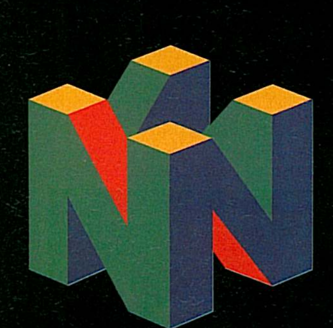
STAR WARS™ EPISODE I RACER™


2 Jugadores simultáneos


Compatible con Rumble Pak™


Compatible con Expansión de Memoria™





NINTENDO 64®

FEEL EVERYTHING.



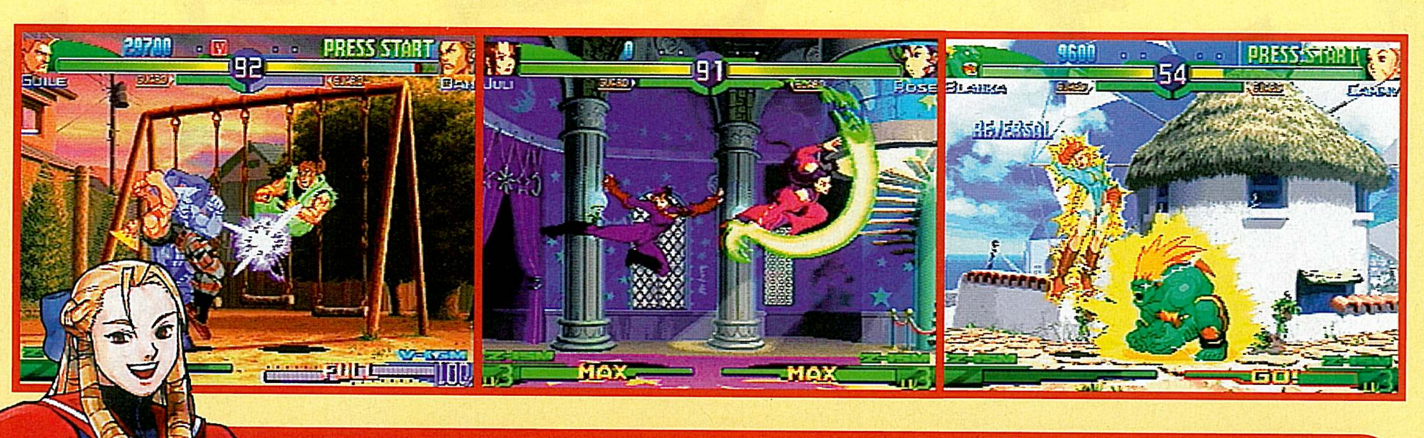


La última entrega de la saga de CAPCOM (exceptuando SF3 3RD IMPACT) vuelve a nuestras páginas. Después de la magnífica versión para *PLAYSTATION*, CAPCOM mira hacia SEGA y le brinda dos estupendas versiones para *DREAMCAST* y *SATURN*. Por motivos obvios, intentaremos mostraros todo lo posible de la versión *DC*, aunque *SATURN* también tendrá su rinconcito.





STREET FIGHT



Al fin los usuarios de SATURN se llevan una alegría con esta magnífica conversión de STREET FIGHTER ZERO 3. Al igual que en DREAMCAST, con unas cargas mínimas.

Versión Saturn. Al fin, los usuarios nipones de *SATURN* podrán disfrutar con el mejor y más completo STREET FIGHTER de toda la saga. Esta versión es similar en casi todos los aspectos a la de *PLAYSTATION*, aunque alguna que otra diferencia le hacen superior. Lo más importante es el uso que se le ha dado al cartucho de 4MB, ya que gracias a él podremos disfrutar de unas cargas casi inexistentes y de un *Dramatic Battle* similar al de *DREAMCAST*, con tres personajes diferentes en pantalla y la posibilidad de jugar contra 2 oponentes controlados por la CPU.







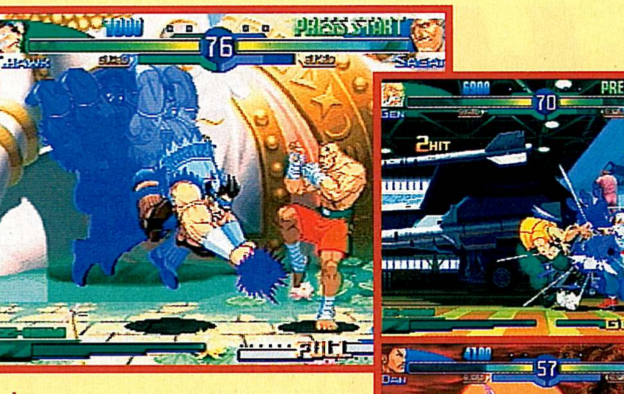
ER ZERO 3

Si pensabas que el *software* de **Dreamcast** tan sólo se compondría de insulsos juegos en 3D sin ningún tipo de personalidad, SNK con su KOF y, en esta ocasión, CAPCOM con su **Street Fighter Zero 3**, se encargarán de demostrarte que estás muy equivocado. Como era de esperar, la versión **Dreamcast** del título de CAPCOM ha sido la más agraciada de cuantas han aparecido en formato doméstico, ya que incluye todas las mejoras y novedades de la versión para los 32 *bits* de SONY, todas la animaciones de los personajes se han mantenido intactas con respecto a la **Coin-Op** original y se han incluido nuevas modalidades de juego y nuevos escenarios diferentes en el *World Tour Mode*. La principal diferencia que salta a la vista nada más poner el juego, habiendo visto antes la versión **PSX**, es que nos dará la posibilidad de seleccionar cualquiera de los modos de juego, incluidos los que se encontraban ocultos en **PlayStation**, desde el principio. También los personajes como Satsui no Hado no Ryu, Guile o Shin Gouki se encontrarán disponibles desde el principio, sin necesidad de efectuar ninguna complicada proeza para conseguir seleccionarlos. Uno de los aspectos que más llama la atención de esta versión es la posibilidad de seleccionar diferentes personajes en el modo *Dramatic Battle* (no hay restricciones de memoria) y de jugar en este mismo modo contra 2 luchadores controlados por la CPU (*Reverse Dramatic*) o, si poseemos 3 mandos, apalear entre dos colegas al listo de tu barrio que se las da de bueno. Para todos aquellos «maestros» de la lucha, el modo *Reverse Dramatic* es un auténtico desafío, sobre todo si ponemos la dificultad al máximo. Las novedades impuestas en el modo *World Tour* son un mayor número de escenarios e *items ISM Plus* disponibles y la inclusión de nuevas misiones, como jugar contra dos personajes al estilo *Dramatic* pero sólo eliminar a uno de ellos, ya que el otro tiene energía infinita y, a la fuerza, hará de guardaespaldas del primero. Antes de que comencéis a preguntaros si esta maravilla llegará a salir aquí algún día, os confirmaremos que los eficientes chicos de VIRGIN, como viene siendo habitual, serán los encargados de poner **Street Fighter Zero 3** para los 128 *bits* de SEGA en todas las tiendas españolas. **DOC**

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

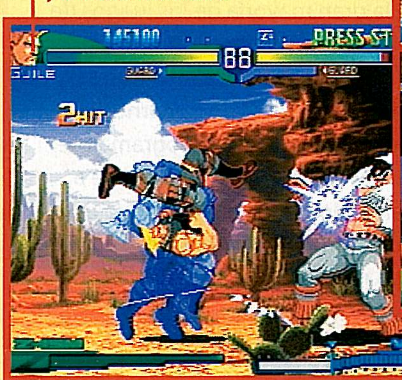








Lo mejor de esta versión **Dreamcast** *de* **Street Fighter Zero 3** *son los inexistentes tiempos de carga y las novedades añadidas al Dramatic Battle y al World Tour Mode.*





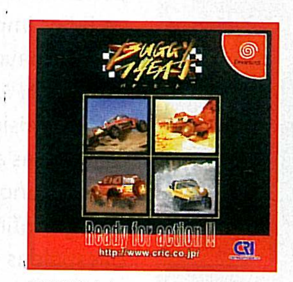
Novedades. Las novedades más importantes que presenta la versión **Dreamcast** de **Street Fighter Zero 3** con respecto a la de *PlayStation* hacen de este título el mejor de la saga. Lo más destacable es, gracias a la mayor cantidad de memoria de *DC*, la posibilidad de jugar el modo *Dramatic Battle* con cualquiera de los personajes, sin necesidad de repetir ninguno e incluso, conectar un tercer mando a la consola y jugar un «dos contra uno». El modo *World Tour* también ha sufrido algunas mejoras, como la inclusión de nuevos escenarios e ISM Plus, es decir, nuevos movimientos.





Aunque en todos los sistemas ha habido algún título relacionado con las carreras de todoterrenos, no se puede decir que esta disciplina haya tenido un gran calado entre los aficionados al motor. Este espectacular Buggy Heat, uno de los juegos que llegarán a España dentro de la primera hornada de títulos, por su excepcional calidad gráfica y su notable jugabilidad, puede cambiar las tornas.

Aunque aún nos queda mucho por ver y este **Buggy Heat** sólo debe ser una buena aproximación a las calidades que puede ofrecer ***Dreamcast***, parece que los juegos de coches van a ser los que se llêven la palma en espectacularidad. Con las trazas de un gran *arcade* y una puesta en escena brillante, **Buggy Heat** de CRI es, sin duda, de lo más potente que hemos visto de esta especialidad en cualquier consola. Una presencia impecable y muy consistente en los vehículos, unos recorridos tremendamente cuidados y con unas dimensiones importantes y unos movimientos de pantalla que dejan a las claras la potencia de ***Dreamcast***, hacen de cada carrera una alucinante experiencia visual en la que no hay lugar para la mediocridad. Si a este despliegue gráfico lo hubieran acompañado de una conducción más agresiva y manejable y de una oferta de modos de juego más abundantes, no dudaríamos en guardarle un sitio entre los mejores de la primera hornada.



SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	CRI



*En **Buggy Heat** no vais a encontrar una velocidad desenfrenada ni un estilo de pilotaje frenético, pero lo que no os faltarán serán emociones en sus complicados circuitos.*



BUGGY HEAT



*Como todos los juegos de coches de **Dreamcast** tengan una calidad gráfica parecida, ya podéis ir reservándola.*

Por desgracia, el estilo de conducción elegido es bastante penoso y este aspecto acaba por deslucir el resto de los aciertos. Aunque trasteando un poco en los ajustes de las diferentes partes del coche lograremos suavizar un poco las cosas, el comportamiento de los vehículos es demasiado pesado y duro. El efecto de inercia en las curvas, por ejemplo, es de esos que acaban por desesperar al jugador acostumbrado a la respuesta inmediata y eficaz de la gran mayoría de los juegos de este género. En cuanto a los modos de juego, la oferta es tan elemental que sólo la modalidad en red podrá quitarnos la sensación de estar ante un programa breve. Son cosas que hay que perdonarle a los pioneros. No hay que olvidar que estamos ante los primeros juegos de una consola recién nacida.

DE LUCAR

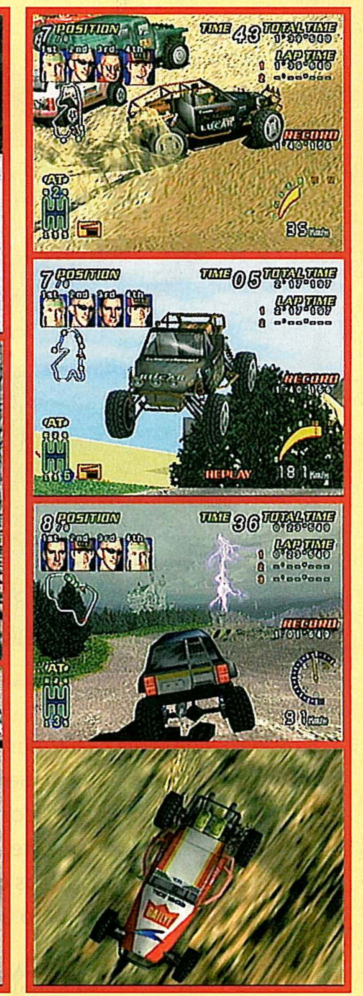




Aunque no sea una opción tan espectacular y completa como en otros juegos de coches, aquí también podremos personalizar y decorar nuestro vehículo. Por lo menos lo han intentado.

Personalización. En BUGGY HEAT podremos poner nuestro nombre al coche, elegir entre diversos tonos de pintura y añadirle algunos elementos al diseño externo. No parece mucho, pero es un detallito que nos permitirá distinguir nuestro coche. Como BUGGY HEAT se podrá jugar en red, esta opción es posible que a la postre tenga más importancia que en otros títulos. A lo mejor, también encontramos en Internet más opciones de diseño.

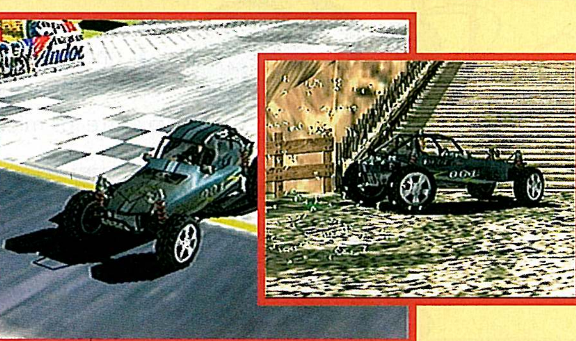


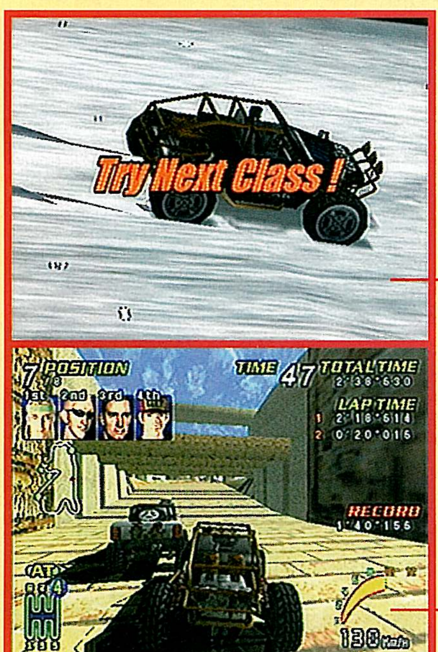


El número de recorridos no está nada mal, y estamos seguros que, una vez acabado el modo Expert, podremos disfrutar de algunos circuitos y vehículos extras más.









Aunque no hemos podido acabarnos el modo más alto de dificultad, no creemos que su modo arcade sea un escollo muy duro para un piloto algo experimentado en el género de conducción.

No es el más movido y difícil de los circuitos del juego, pero el recorrido de ***Egipto*** *sí es el más atractivo y cuidado de* ***Buggy Heat****. Mucho ojo con las arenas del desierto porque pueden ser mortales.*

Multiplayer. Los que han tenido oportunidad de jugar en red con ordenador saben lo que va a suponer poder jugar en red con DREAMCAST. Cuando esta opción tome cuerpo en España, os aseguramos que muchos de vosotros cambiaréis completamente de mentalidad a la hora de elegir un juego. Mientras llega ese feliz día podéis contentaros con este modo para dos jugadores simultáneos que está muy bien y se mueve de maravilla. Está claro que no es lo mismo que jugar contra ocho más, pero es bastante divertido.







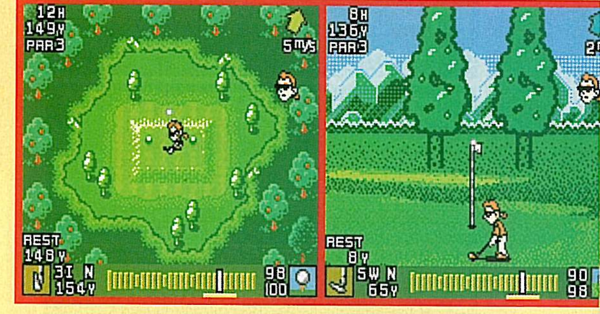


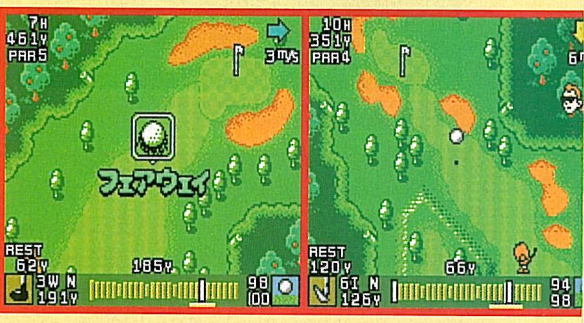
SUPER Information

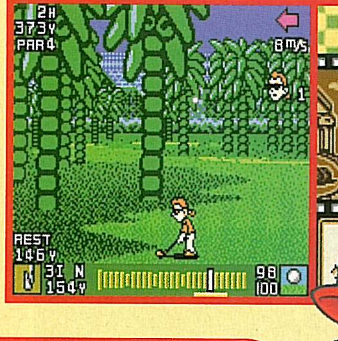
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	CAMELOT

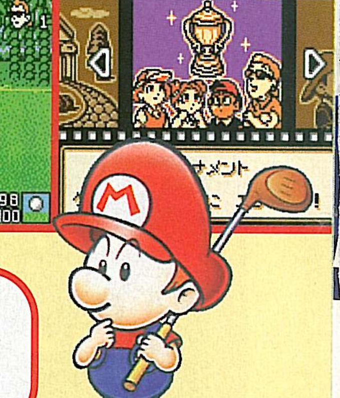
Salió a la venta en **Japón** el pasado día 10 de Agosto y está llamado a vender lo que no está en los escritos. Los chavales de CAMELOT, geniales creadores de juegos como Everybody's Golf o el mismísimo **Mario Golf** en su versión para ***Nintendo 64***, han sido los encargados de programar este título, sin duda uno de los más jugables de cuantos han pasado por nuestras manos en los últimos meses. Lo más sorprendente de todo es que la adaptación para ***Game Boy Color*** conserva casi todas las características de la versión ***Nintendo 64***, sobre todo en lo que se refiere al juego de golf en sí, aunque lógicamente el apartado gráfico no tiene nada que ver con ésta. La perspectiva cenital utilizada, de cualquier modo, es excelente, dotando a los campos de todo tipo de detalles y accidentes propios de los circuitos profesionales. Es difícil hacerse con el control del juego, pero una vez que se aprende a estudiar cada uno de los parámetros que intervienen en cada golpe, la jugabilidad se multiplica por cien, invitándonos a ganar más y más torneos, y a conseguir más y mejores jugadores. Aumentar el *handicap* es uno de los primeros objetivos y esto sólo se logra a base de ganar y ganar torneos. La impaciencia se siente ya entre los miembros de esta redacción.

J. C. MAYERICK





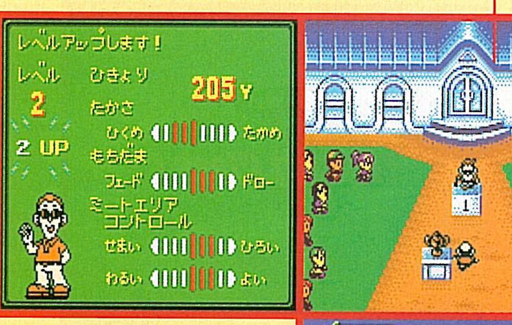






MARIO GOLF

Ganar un torneo no es una simple cuestión de honor. Una victoria significa aumentar el handicap, así como otro tipo de parametros referentes al juego del golfista.

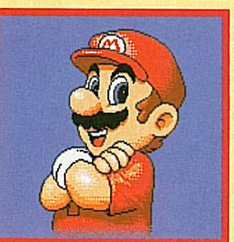


Club de Golf. Mario Golf, como todo buen título producido por NINTENDO, cuenta con innumerables características adicionales por descubrir. Muchas de ellas aparecerán conforme se vayan ganando torneos, pero otras muchas habrá que buscarlas en las diferentes estancias del club de golf, a modo de retos y otro tipo de torneos. Todo para lograr que su duración sea mayor.







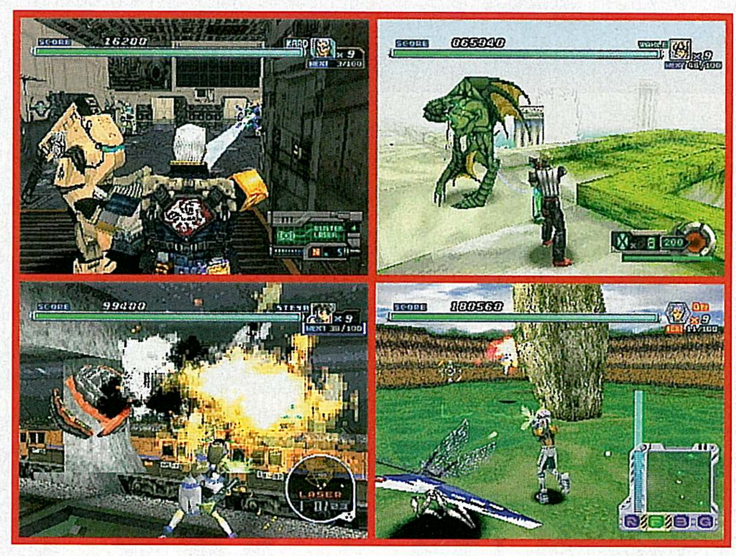




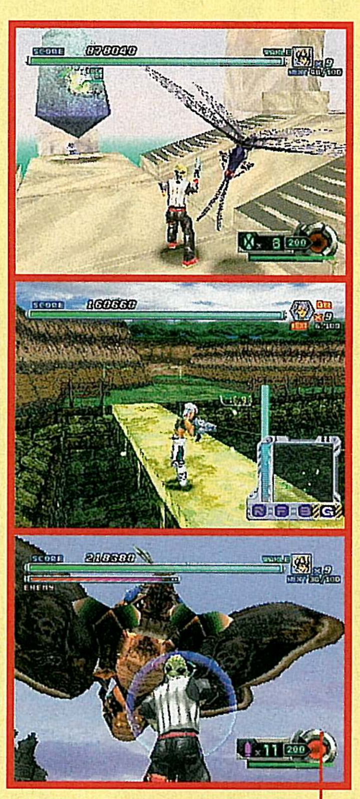
Las diferencias entre esta versión y la de Nintendo 64 son meramente gráficas



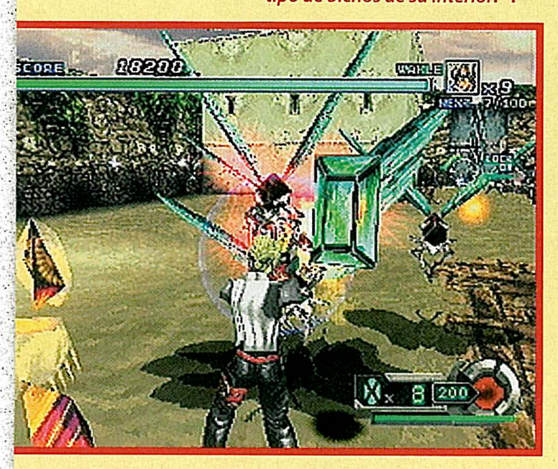
KCE TOKIO, responsables de CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT y otros éxitos de KONAMI para *PLAYSTATION*, firman el último *shoot´em-up* de la compañía para la consola de SONY. Un curioso título que conjuga la mecánica del SOUKAIGI de SQUARE con el barroquismo visual del universo PANZER DRAGOON de SEGA, todo ello a través de un cuidado entorno tridimensional.







Esta polilla gigante ha escapado de la cavidad craneal de THE SCOPE. Esta visto que cuando algo esta hueco y no se usa, empiezan a surgir todo tipo de bichos de su interior.

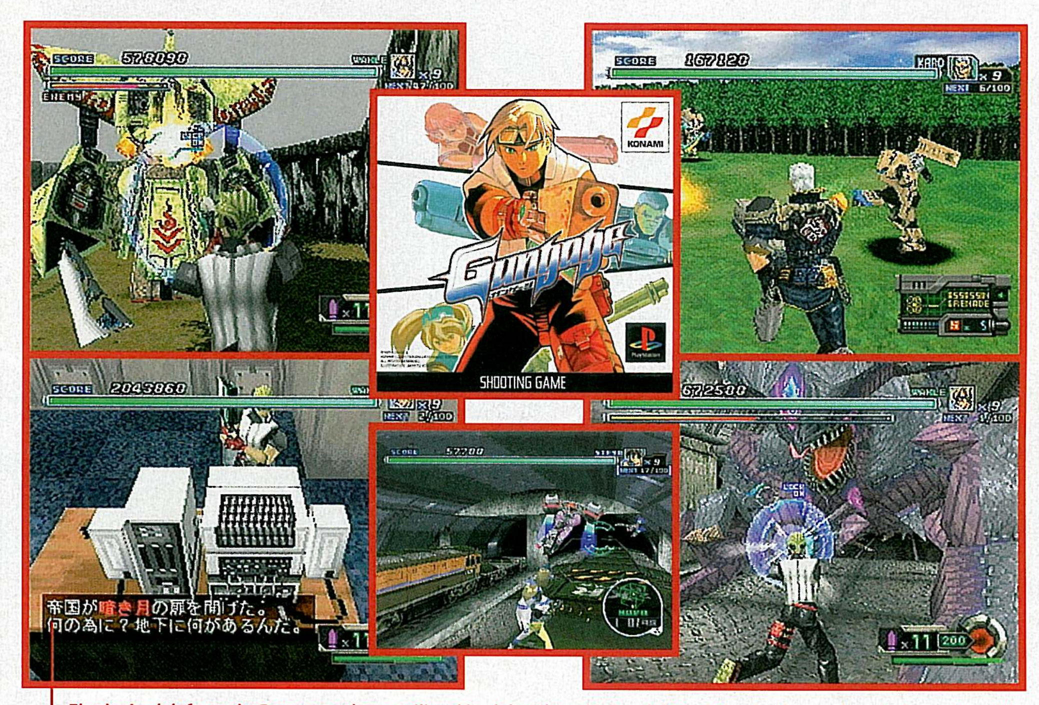


El hecho de estar avalado por el sello KONAMI, y más concretamente por KCET (responsables de algunas de las mejores producciones de la compañía), hizo albergar grandes expectativas respecto a este **GUNGAGE**. Con él en nuestras manos podemos deciros que el resultado es bueno, pero inferior al esperado. Sin llegar a los límites sangrantes del CYBER ORG de SQUARE, **GUNGAGE** decepcionará a todos aquellos que ansiaban encontrar en él al mejor *shoot´em-up* de 1999, pero posee algunos detalles de calidad que lo salvan de la quema y lo dejan en un título algo más que decentillo. Dejando a un lado el incómodo sistema de control del personaje (a estas alturas de la película es inexcusable que un juego con elementos de plataforma 3D no permita la utilización del *pad* analógico del **DUAL SHOCK**), lo más interesante de **GUNGAGE** viene dado por su entorno gráfico y sus cuatro protagonistas. Reproducidos con gran detalle, los

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCET

GUNGAGE



*El principal defecto de **GUNGAGE** es la no utilización del pad analógico del Dual Shock, algo realmente imperdonable en el caso de un shoot´em-up con elementos de plataforma 3D como éste. Curiosamente sí soporta la vibración del mando. En el lado positivo, hay que resaltar los escenarios y la variedad de enemigos.*





Kard es un auténtico pedazo de carne con patas. Lento y pesado, al menos cuenta con las armas más alucinantes de todo el juego.



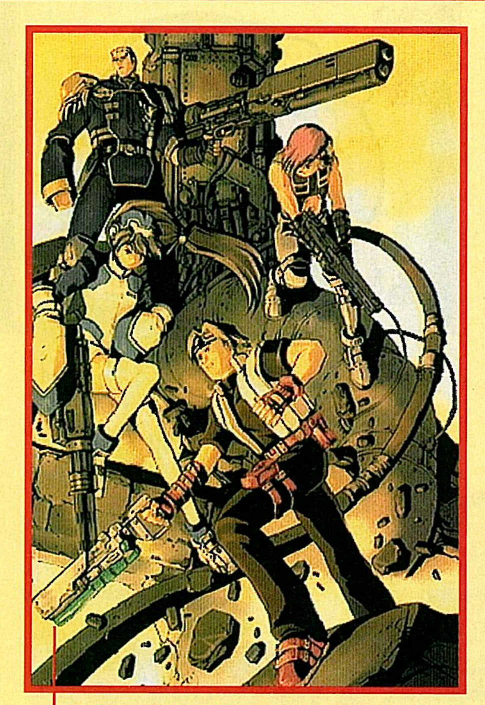
Los jefazos de GUNGAGE ofrecen un aspecto impresionante. El dragón de arriba es más letal que una charla de THE SCOPE.

pueblos, bosques, ruinas (e incluso una estación de metro) que sirven de escenario a este juego son habitadas por barrocas criaturas, desde arañas gigantes a polillas, que recuerdan mucho a la fauna del universo PANZER DRAGOON. Como en aquel inolvidable pero algo plomizo clásico de ***SATURN***, el héroe de **GUNGAGE** debe abrirse camino por el escenario a base de disparos, pero en lugar de utilizar un dragón como vehículo debe hacerlo a golpe de callo, corriendo y saltando. Protagonizado inicialmente por el rubicundo Wakle Skade, una vez finalizado el juego se puede acceder a otro personaje, cambiando con ello la línea argumental y el orden de las fases. Esto unido a la incorporación de extras, como una galería de imágenes y demás, es lo mejor que ofrece este nuevo juego de KCE TOKIO, que aunque no es tan redondo como todos esperábamos, por lo menos acaba siendo divertido de jugar, ofrece algunos *final bosses* de impresionante factura y posee una gran banda sonora (aunque la música no pega demasiado con lo que sucede en pantalla). En fin, seguiremos esperando ese *shoot´em-up* demoledor para ***PLAYSTATION*** que nos alegre el final de siglo.

NEMESIS

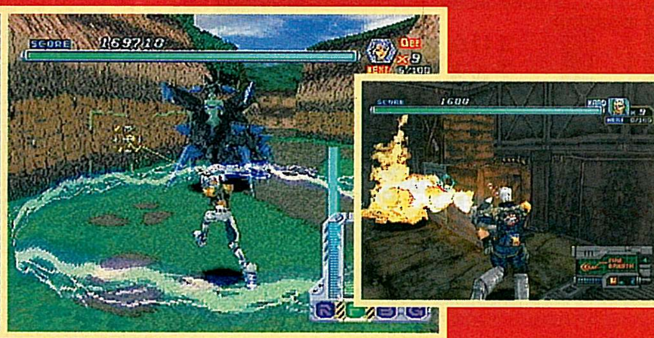
Poker de perras

Aunque al principio sólo se puede acceder a un único personaje, el ya mencionado y oxigenado Wakle, tras acabar el juego el usuario podra controlar a Kard Berdysh, un armario de tres cuerpos armado con lanzagranadas, cañón láser y lanzallamas a juego. Tras llegar al final con el pesado Kard, se le brindará la posiblidad de manejar a un tercer personaje, Steyr Harquebus, una fémina de bandera armada con una ametralladora de tambor. Por último, tendrá acceso a Dee Van Feng, un muchachito algo sospechoso pero de basante agilidad. Entre los cuatro forman un grupo más temible y cruento que un maratón de anuncios de la familia Bold. Y curiosamente, cada uno de los personajes comienza su aventura en un punto distinto...



Reúne más de 30 flores y podrás acceder al primero de los extras de GUNGAGE, una galería de ilustraciones con todos los personajes.







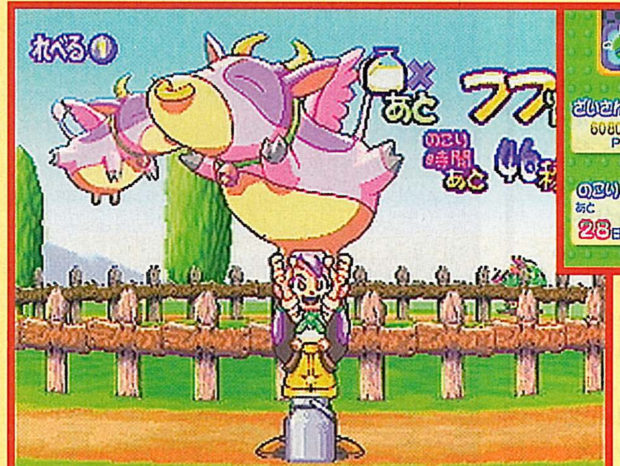




Todavía se desconoce si GUNGAGE llegará al mercado europeo, aunque viendo la velocidad con que últimamente trabaja KONAMI con las versiones PAL (el caso de RONIN BLADE), lo mismo sale a la venta el mes que viene.



Uno de los grupos de programación con mayor solera dentro del mundo de las consolas, WESTONE, es el responsable de este original, divertido y cautivador compendio de minijuegos y simulación de tareas domésticas llamado MILANO´S ALBAIT COLLECTION. Desde los tiempos del celebrado juego de las cocinitas de la mayonesa AJINOMOTO para ***SUPER FAMICOM*** no habíamos tenido en la redacción un título tan delirante como éste, que ofrece desde la posibilidad de ordeñar vacas voladoras hasta trabajar en un *burger* con puercoespines como clientes o fregar platos en un restaurante.







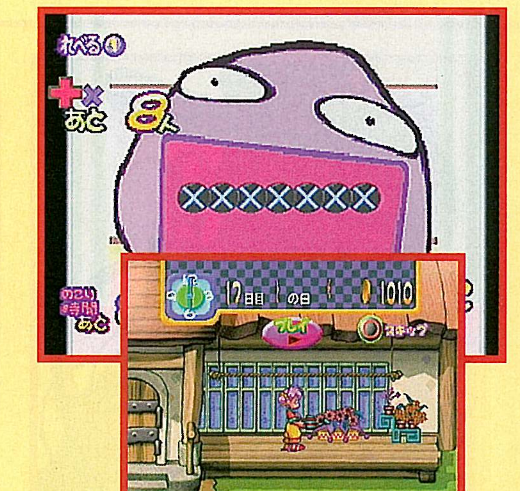


En este particular universo las vacas vuelan, los puercoespines adoran las hamburguesas y los cabritos suspiran por una pizza.

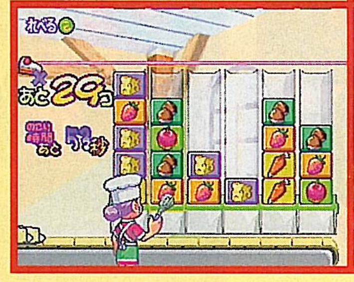




Hogar y decoración. Justo antes de dormir, Milano podrá hojear el catálogo de venta por correo y decidir en qué gastar su dinero. Papel pintado, cuadros, mesas, sillones, televisores, equipos Hi-Fi, pianos, plantas, juguetes, pósters, recetas e incluso una consola de videojuegos pueden adquirirse mediante catálogo. Podrás cambiar todo el salón y el mobiliario del dormitorio de Milano. Eso sí, no te olvides de dar de comer al gato. A mí ya se me ha muerto dos veces.







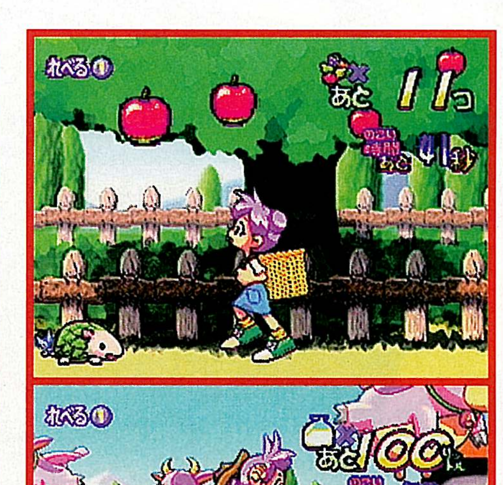


D e mecánica totalmente inclasificable, **Milano´s Albait Collection** nos pone en la piel de Milano, una simpática niña a la que sus descastados padres dejan sola en casa por un periodo de 40 días, sin un duro y todo un salón por amueblar. A base de acudir por las mañanas a los mas delirantes empleos, Milano podrá conseguir dinero con el que comprar (vía catálogo) no sólo muebles con que decorar el salón de sus «viejos», sino que podrá adquirir desde diferentes modelos de TV, equipos Hi-Fi, instrumentos musicales con los que pasar la tarde, plantas para decorar la terraza, juguetes e incluso nuevas recetas con las que alegrar un poco sus solitarias comidas (lo que no se les ocurra a los japoneses…). La mecánica de **Milano´s** se divide en dos partes bien diferenciadas. Por un lado están los trabajos en los que conseguir *cash*, que no son otra cosa que divertidos y tronchantes subjuegos que pondrán a prueba tus reflejos y en algunos casos hasta tus neuronas. Sólo podrás acceder a uno de los ocho trabajos cada día, y sólo en aquellos locales que permanezcan abiertos. Deberás ordeñar vacas voladoras, recoger fruta de los árboles, tocar la batería, participar en un juego de puzzle parecido al Yoshie´s Cookie, servir comidas en un *burger*, fregar platos,curar enfermos o llevar pizzas en moto. La segunda parte de **Milano´s** permite controlar las acciones de Milano en su propia casa. Cocinar, pasar la aspiradora, hacer la colada, dar de comer al gato, ir a dormir… son algunas de las acciones que el usuario puede realizar en la casa. A medida que vayas incorporando más elementos a ella (muebles, TV, consolas de videojuegos…), más acciones será capaz de realizar Milano. A nivel gráfico, **Milano´s** es uno de los juegos 2D más bonitos y mejor animados producidos hasta la fecha en **PlayStation**, mostrando en algunos casos unos *sprites* gigantescos. Siempre nos quejamos de la falta de originalidad de los juegos. Pues bien, aquí hay uno realmente original, y encima es bastante divertido. **NEMESIS**

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	VICTOR
PROGRAMADOR	WESTONE







Cada día es posible ejecutar dos labores domésticas, ya sea cocinar, pasar el aspirador o alimentar al gato.

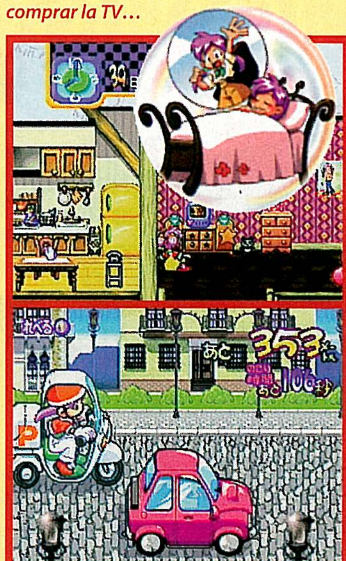


...O'S ALBAIT COL.

Uno de los subjuegos más divertidos y endiablados de Milano's es el concierto de batería, cuya mecánica recuerda mucho a Beatmania.



Ver la televisión o jugar a la consola son dos de las principales distracciones de la protagonista. Pero para ello antes hay que comprar la TV…





UNA ESPIRAL DE E

CONSOLA DREAMCAST
39.990 PTAS.

EL EQUIPO COMPLETO

VIBRATION PACK
3.990 PTAS.

ARCADE STICK
8.990 PTAS.

VISUAL MEMORY
4.990 PTAS.

RACE CONTROLLER
10.990 PTAS.

MOCIONES

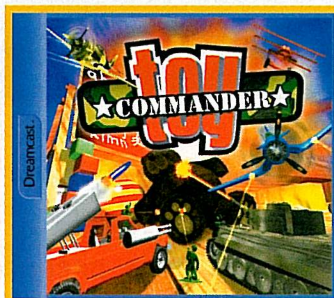
DREAMCAST GUN*
13.990 PTAS.
*oferta lanzamiento: pack especial con el juego The House of the Dead 2

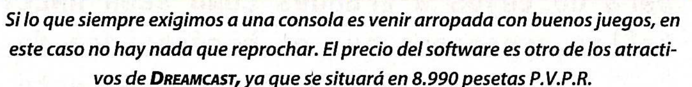
Ya la tenemos entre nosotros. Asistimos a un nuevo salto tecnológico en el mundo de las consolas, que abanderado por DREAMCAST viene acompañado de un montón de juegos, que probablemente componen una de las mejores hornadas que jamás acompañó el desembarco de una consola.

Después de cuatro años de magia proporcionada por los 32 y 64 *bits*, **DREAMCAST** supone el salto tecnológico más acusado desde la aparición en el mercado de la primera serie de juegos para **PLAYSTATION**. Una evolución lógica, vistas las capacidades de los programadores, que ya se puede afirmar que han exprimido las cualidades de las consolas actuales, y que precisan de nuevas herramientas para dar rienda suelta y poder plasmar en juegos toda su imaginación. Pero **DREAMCAST** será más que una consola. El acceso a **Internet** y las insospechadas ventajas que puede proporcionar a sus usuarios aparte de la posibilidad de navegar, intercambiar *e-mails* y chatear, hacen que cualquier juego tenga una nueva dimensión, que las partidas *On Line* y las actualizaciones no tengan parangón alguno con lo conocido hasta la fecha. En estás páginas os presentamos los primeros juegos que acompañarán la consola. Bienvenidos a una nueva dimensión.

THE SCOPE





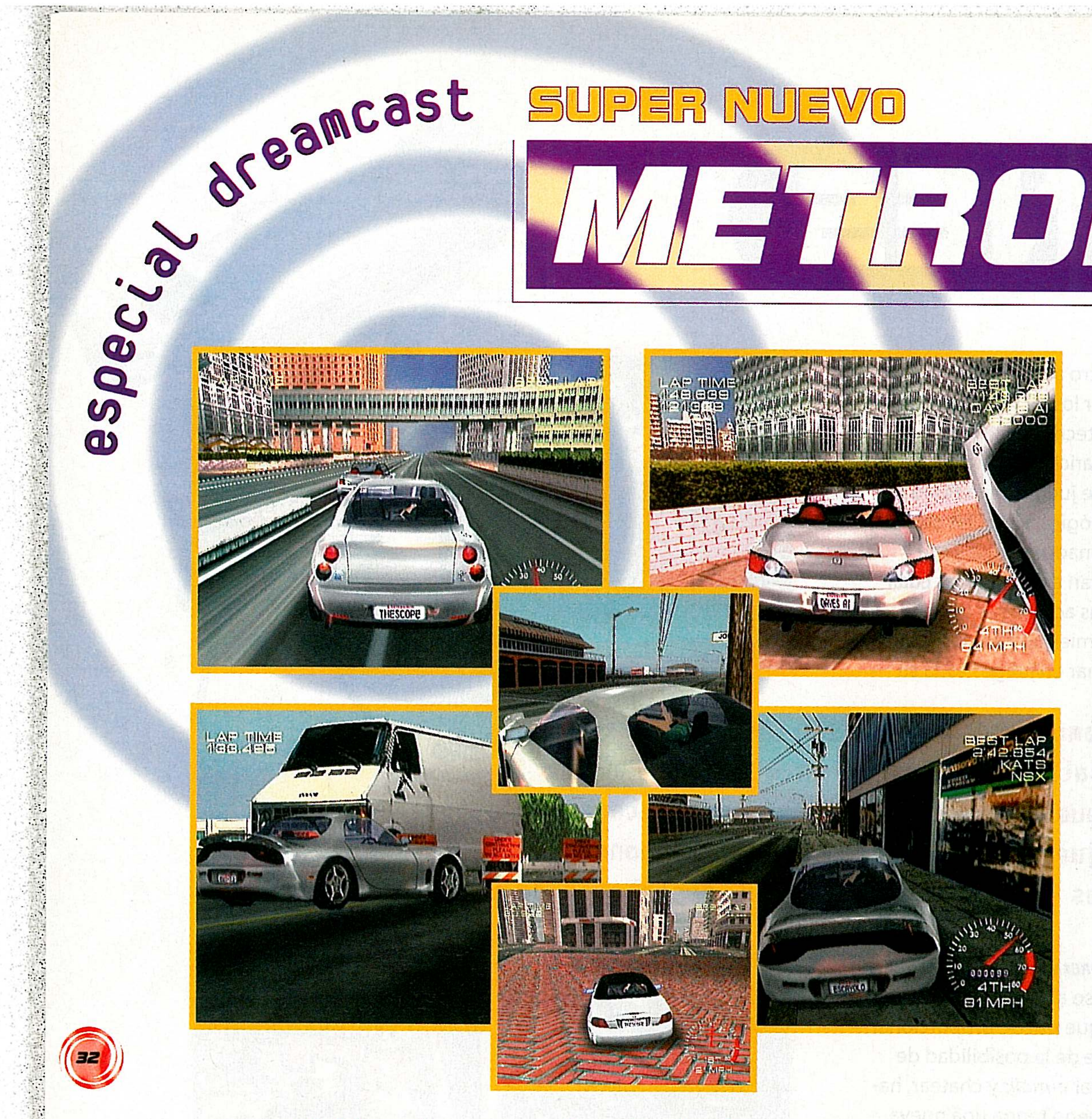

Si lo que siempre exigimos a una consola es venir arropada con buenos juegos, en este caso no hay nada que reprochar. El precio del software es otro de los atractivos de ***DREAMCAST****, ya que se situará en 8.990 pesetas P.V.P.R.*





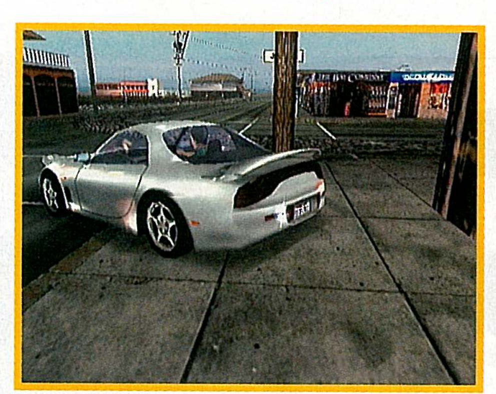
SUPER NUEVO

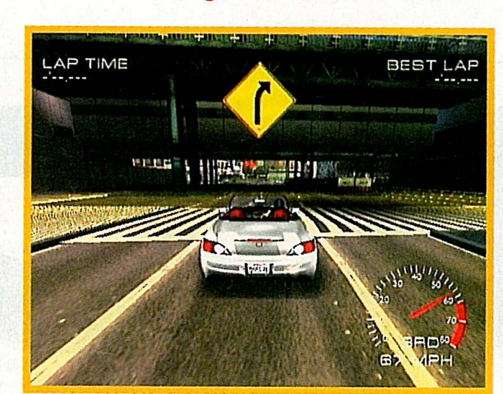
METROPOLIS





está llamado a ser el estandarte europeo en cuanto a juegos para DREAMCAST. su calidad visual es tal que supera de lejos a grandes como SEGA RALLY 2. en estas pantallas suponemos que os haréis idea de qué es lo que nos pretende ofrecer este grandioso título.





A veces es relativamente frecuente perderse por los circuitos, pero en ese caso se pueden activar unas barreras para evitarlo.

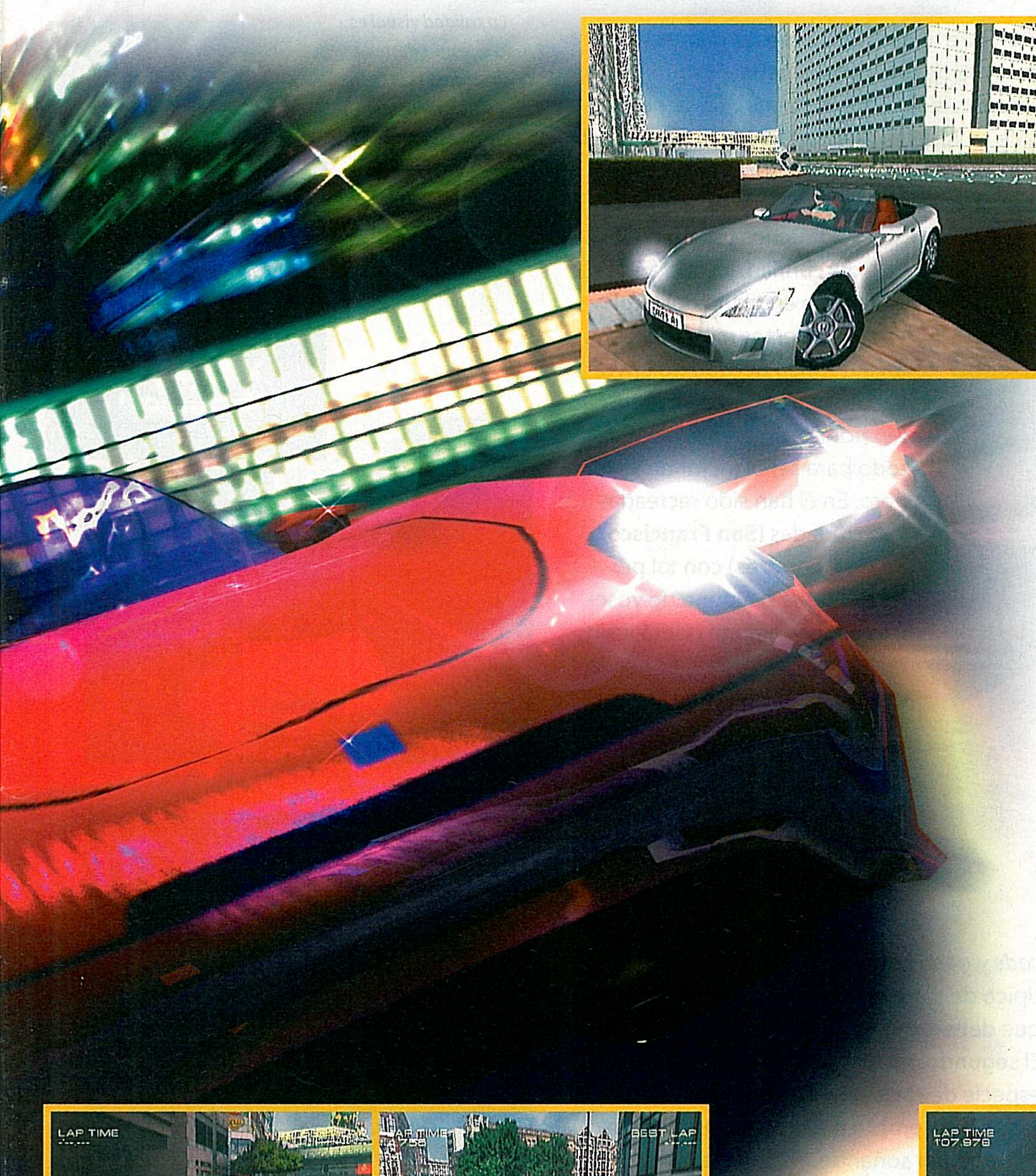


ficha técnica



- GENERO • CONDUCCION
- COMPAÑIA • SEGA
- PROGRAMADOR • BIZARRE CREATIONS
- PAIS • REINO UNIDO
- APARICION • NOVIEMBRE

STREET RACER





Yo fui uno de los pocos afortunados periodistas europeos que pudieron asistir a Liverpool a la presentación a la prensa de **MSR**, la última maravilla de BIZARRE CREATIONS, creadores del primer F1, y para muchos el más sorprendente, para ***PlayStation***. Aparte de fiestas y demás aderezos de los que gozamos dicho fin de semana, el regusto que se me quedó cuando partía hacia **España** es que lo que había contemplado iba a ser algo grande, quizá uno de los hitos de la programación europea de los últimos años. Con el Driver aún en boca de todos, **MSR** viene con la seguridad de que todo lo que tanto nos ha alucinado del juego de REFLECTIONS va a ser ampliamente superado en materia gráfica, con detalles que hacen que dicho juego, siendo una auténtica maravilla, sucumba ante las posibilidades que ha sido capaz de otorgar ***Dreamcast*** a un

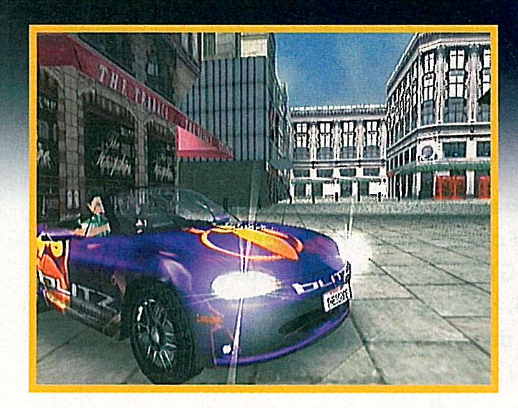




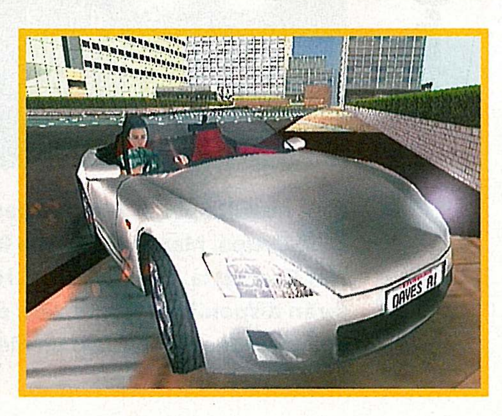
El diseño de los coches es impresionante, siendo la práctica totalidad de ellos modelos descapotables. Su dinámica también ha sido cuidada.



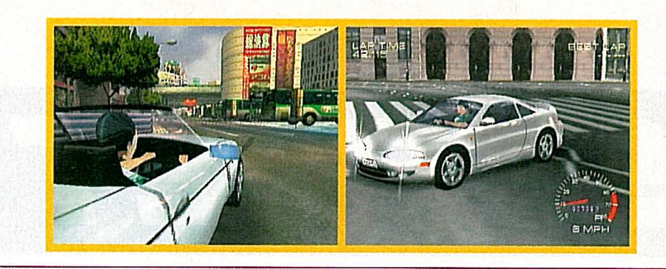








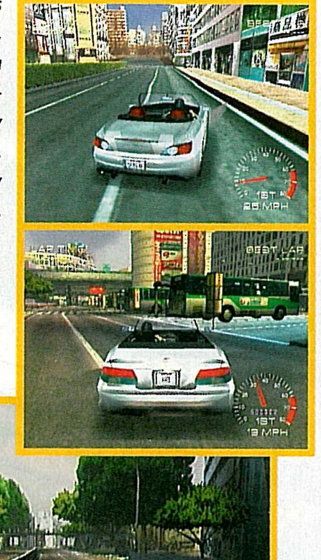
METROPOLIS STREET RACER

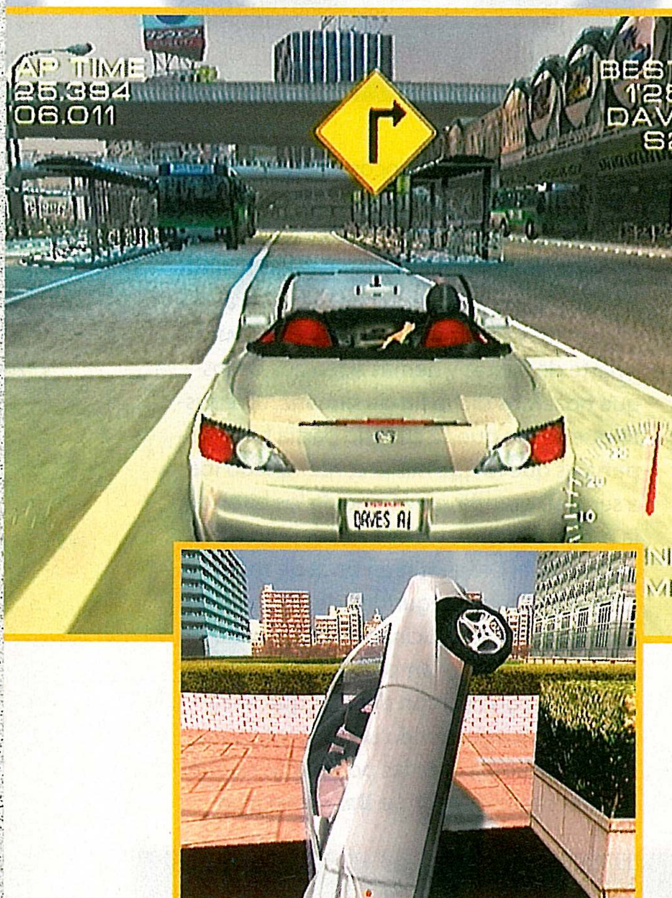


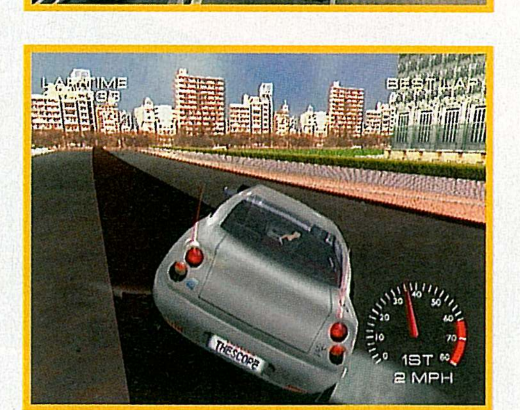
grupo de programadores talentosos con la perfección como bandera. Lo que aún no sabemos es si lograrán rivalizar en jugabilidad, ya que la *beta* que SEGA nos ha proporcionado no incluía todos los modos de juego activos y, sobre todo, no tenía el control del coche optimizado. Para resumir un poco, el **MSR** que hemos tenido en las manos es la muestra de que no va a haber ningún juego comparable en cuanto a cuidado por el detalle en materia gráfica, pero el apartado del que aún no podemos hablaros nada más que de oídas, el de la jugabilidad, aún está en el alero y aunque muchos os hablen de ella, desconfiad, ya que aún se encuentra en pleno desarrollo. Eso sí, con estos mimbres, sería un auténtico pecado no envolver de jugabilidad a un juego tan bonito, un juego que tiene todo para ser el mejor de su género. En él han sido recreadas tres ciudades (**San Francisco**, **Tokio** y **Londres**) con tal perfección, que si alguno de vosotros conoce alguna podrá ir sin miedo con el coche hasta cada uno de los lugares que conozca sin que ni una sola tienda o semáforo hayan escapado de la atención de los grafistas. Kilómetros y kilómetros de 3 zonas de cada ciudad, en los que competiremos en dos modalidades principales de juego, *arcade* y *gang battle*. El primer modo es el típico de carreras, con un circuito prefijado que deberemos seguir a través de la ciudad. El segundo, no incluido en la beta, será una especie de carrera de bandas, que esperamos poder pronto explicarte. Hasta entonces, a seguir soñando.

THE SCOPE

La calidad visual es lo que más destaca, ya que en esta beta aún queda por incluir más tráfico y optimizar el control. Prometer promete y muchísimo.



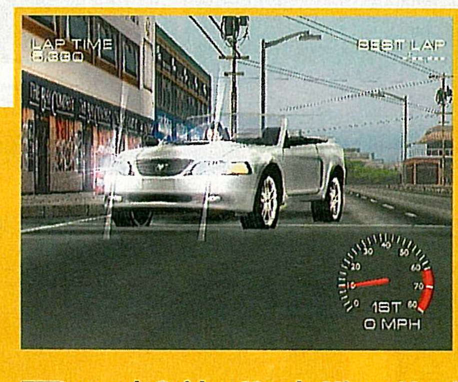








Sueña despierto







Renault Spider, Mazda Miata, Mazda MX 5, TVR Chimera, Mazda Eunos Roadster, Mercedes SLK, Jensen S V8, Fiat Coupé, Mazda RX 7, Alfa Romeo 156, Mitsubishi Eclipse, Toyota Celica, Ford Mustang, Peugeot 306, Rover MGF, Fiat Barchetta, Toyota Celica, Honda S2000, Alfa Romeo Spider, Alfa Romeo GTV y Honda NSX son los coches que estarán disponibles. Como veis, desde modelos muy de calle como un Alfa 156, hasta auténticos purasangres como un Mustang descapotable o un Mercedes SLK. Cada uno nos hará sentir como si de verdad lo condujérais.





TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR® SOLID

"LA PERFECCION TIENE NOMBRE"
SUPER JUEGOS

"ESTAMOS ANTE UNA PRODUCCION CLAVE EN LA HISTORIA DE PLAYSTATION"
HOBBY CONSOLAS

"EL MEJOR JUEGO DE PLAYSTATION HASTA LA FECHA"
PLAYSTATION OFICIAL MAGAZINE



¡ POR FIN LA VERSION ESPAÑOLA !

C/ Orense 34. 28020 Madrid. Fax. 91 5562835



SUPER NUEVO

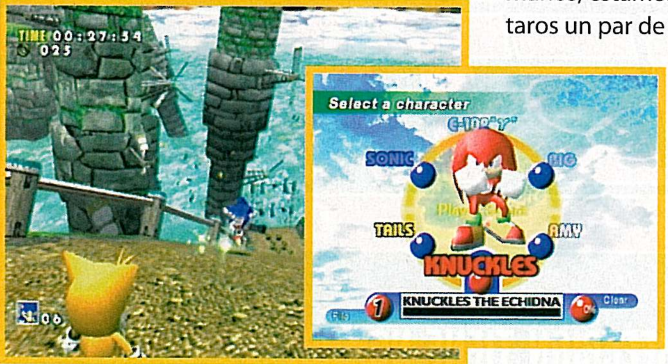
SONIC ADVEN





como no podía ser de otra forma, el lanzamiento inicial de DREAMCAST se va a acompañar con la puesta a la venta del mejor plataformas 3D producido hasta la fecha en sistema alguno: SONIC ADVENTURE. Y agarraos, porque llegará con todos los textos en castellano.







*En **Sonic Adventure** podréis encontrar elementos clásicos de la saga: loopings, rampas, trampolines, anillos…*

La incorporación de los textos en castellano hará que por fín nos enteremos en qué consisten las mascotas Chaos y cómo competir con ellas.

Estaba cantado que **Sonic Adventure** sería uno de los primeros títulos en acompañar el lanzamiento europeo de ***Dreamcast***. Lo que nos ha sorprendido en la redacción es el cuidado con que ha sido tratado en su paso al sistema *PAL*. A pésar de que sólo hemos tenido unos pocos días la *beta PAL* de **Sonic Adventure** en nuestras manos, estamos en condiciones de adelantaros un par de detalles del que es sin duda el mejor plataformas 3D de todos los tiempos. Para empezar, y tal y como SEGA prometió que haría con sus mejores juegos, **Sonic Adventure** permite elegir al principio entre disfrutar del juego a 50 *Hz* (la velocidad *PAL*) o los 60 *Hz* originales, siempre y cuando tu TV sea capaz de soportarlo (podrás comprobarlo a través de una pantalla de prueba). Incluso a 50 *Hz* la obra maestra del SONIC TEAM sigue siendo lo más grande en plataformas que se ha visto en cualquier sistema. Los usuarios europeos podrán elegir entre cinco idiomas diferentes para los textos del juego (Inglés, japonés, alemán, francés… ¡y español!), y las voces en inglés o el japonés original. El modo **Internet** del **Sonic Adventure** japonés permanece en la copia *PAL*, abriendo un universo ilimitado de posibilidades. Sólo tenéis que recordar las pasadas

ficha técnica







navidades, en las que aquellos usuarios japoneses de *Dreamcast* que así lo quisieron, pudieron acceder durante unos días a una versión especial de **Sonic Adventure** en el que toda la ciudad estaba decorada con abetos y demás fanfarrias navideñas. Gracias a los textos en castellano por fin es posible entender la existencia de los Chaos, cómo criarlos y hacer que compitan unos con otros. Pero por encima, lo mejor es que **Sonic Adventure** *PAL* es tan impresionante, divertido, intenso y jugable como la versión japonesa. Para delirio de sus fans, Sonic vuelve y lo hace por la puerta grande.

NEMESIS

La primera fase de acción, con su orca destrozando un puente tras los pasos de Sonic, es un buen aperitivo de lo que espera luego.

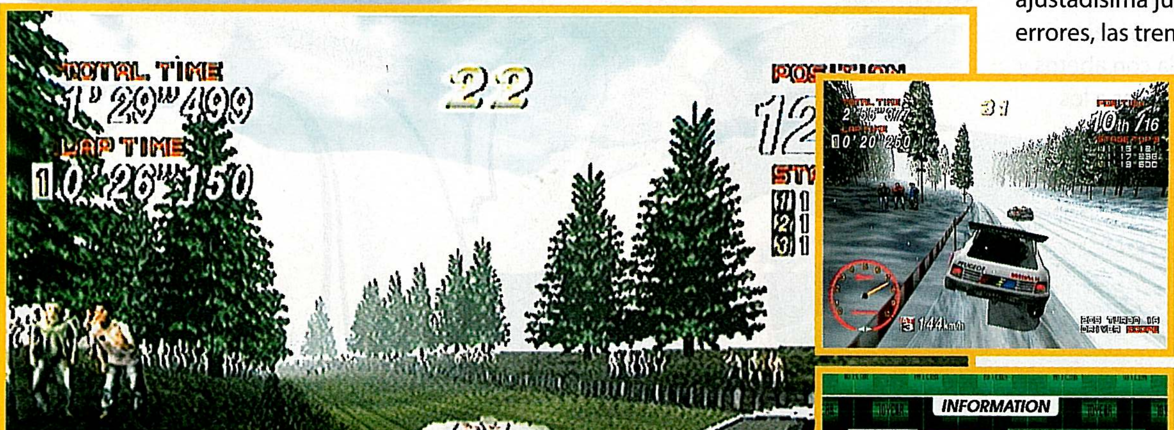
Y en Castellano

El descubrimiento del idioma castellano en la *beta* PAL suministrada por SEGA ha caído como una bomba en nuestra redacción. Hubiera sido una completa pasada que tradujeran también las voces, pero nos damos por satisfechos con tal de que todos los usuarios *DC* (sepan o no inglés) puedan seguir la interesante trama de Sonic Adventure que, como su propio nombre indica, es mucho más que otro mero plataformas 3D. A través de seis diferentes personajes y puntos de vista, seréis testigos de cómo el malvado Robotnik planea robar las gemas del Chaos para sembrar el terror y la destrucción. Sus planes serán desbaratados una vez más por el puercoespín más rápido del mundo.

SUPER NUEVO

SEGA RALLY 2

A estas altura, poco se puede decir de SEGA RALLY 2 para DREAMCAST que no os hayamos dicho ya. SEGA nos ha proporcionado la beta de la versión que aparecerá a la venta en ESPAÑA, y salvo los cambios en algunos de los coches extra, no tiene nada que no hayamos visto en la versión nipona, que todo sea dicho, no es poco.



Debido a las enormes velocidades que alcanzamos, muchos circuitos los pasaremos patinando.

La suavidad y la intensidad del engine hace que algún que otro slow down pase desapercibido.



SEGA **RALLY 2** se tiene que convertir, al igual que hiciera su predecesor en **SATURN**, en el abanderado de SEGA para su nueva consola. De hecho, qué más hubiéramos querido que los juegos de **SATURN** tuvieran la mitad de calidad que el primer SEGA RALLY... En fin, el caso es que ya tenemos entre manos la versión *PAL* de **SEGA RALLY 2** que, salvo la sustitución de algunos coches secretos por otros, es idéntica a la que vimos correr en la **DREAMCAST** *NTSC*. La fluidez del motor 3D, la ajustadísima jugabilidad que no permite errores, las tremendas posibilidades de los circuitos y la espectacularidad de los derrapes hacen de este juego el mejor candidato para ser la primera opción de compra de los que se decidan a adquirir una **DREAMCAST.** Probablemente MSR tiene mejores gráficos y un desarrollo más original y variado, pero el placer de sentir en tus manos una recreativa del tamaño y calidad de ésta, no tiene precio. Diferentes circuitos, variados modos de juego (especial mención al campeonato por años, cuyo desarrollo es magistral), distinta dinámica para cada vehículo, derrapes casi continuos, y alguna que otra sorpresa en forma de circuito oculto conforman una gran apuesta por la jugabilidad en estado puro. La mezcla entre competición y contrarreloj de cada carrera, ya que veremos sobreimpresionado nuestras mejoras o retrasos respecto a anteriores participaciones, se nos antoja la mejor manera de concebir un juego de conducción tan pensado para los salones recreativos como éste. Os recomiendo **SR2** como primer juego para **DREAMCAST.** **THE SCOPE**

ficha técnica



- GENERO • CONDUCCION
- COMPAÑIA • SEGA
- PROGRAMADOR • SEGA RALLY TEAM
- PAIS • JAPON
- APARICION • SEPTIEMBRE

Aunque lo ideal hubiera sido también hacerlo vía **Internet**, parece ser que la única manera posible de jugar a dobles será este divertido modo en split screen.











Nada menos que 19 es la cifra que se alcanza una vez que se ha conseguido sacar a la luz a todos los coches secretos. Algunos de ellos son meras curiosidades con poca utilidad en competición, pero otros, como el 205 turbo 16, serán imprescindibles para, una vez dominado su tremendo caballaje, poder llegar en primer lugar en cada uno de los años de competición. Como observaréis, algunos coches no aparecían en el SEGA RALLY 2 nipón, debido a que los gustos europeos no son exactamente iguales.













SUPER NUEVO

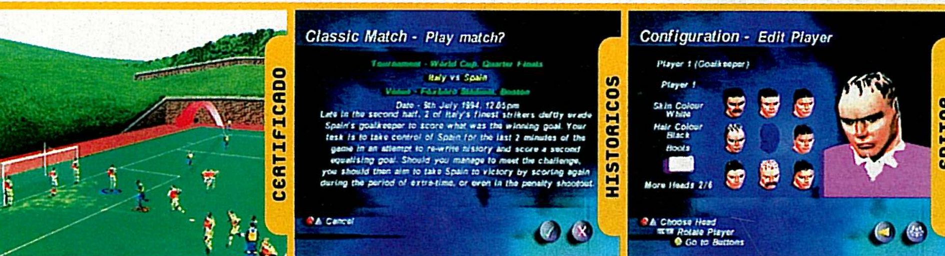
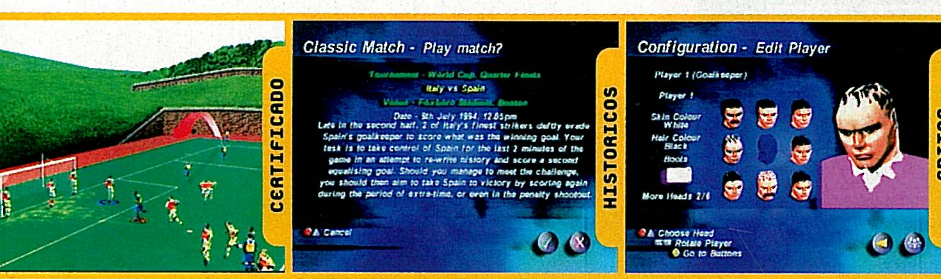
UEFA STRIKER

el fútbol debuta en la nueva consola de SEGA con un programa que deja entrever lo que puede llegar a ser el deporte rey en la nueva DREAMCAST. el programa incluye clubes y selecciones nacionales dentro de una variada gama de opciones muy similares a las que ya pudimos disfrutar en la versión para PLAYSTATION.

Tal y como ha sucedido en casi todas las consolas, uno de los primeros géneros en aparecer es el del fútbol. En el caso de DREAMCAST, ha sido INFOGRAMES la compañía que ha tomado la delantera creando con un juego que también verá la luz para PLAYSTATION. La relación entre estos dos programas se deja ver tanto en los menús como en las opciones incluidas, mostrando las principales diferencias en el apartado gráfico. En este sentido RAGE ha dado una primera vuelta de tuerca a las posibilidades técnicas de la consola, creando un impresionante entorno visual. Aunque el juego no tiene totalmente finalizada la inclusión de diferentes cámaras, las impresionantes repeticiones dejan entrever el enorme realismo que esta consola es capaz de crear sobre un terreno de juego. Si a ello le unimos la espectacularidad de los estadios recogidos, se obtiene un entorno casi perfecto para la práctica del fútbol. En cuanto a las opciones, el programa es prácticamente igual que la versión de PLAYSTATION. Los protagonistas son selecciones nacionales y los principales clubes, tanto europeos como del resto del mundo. También se incluyen las diferentes pruebas a superar para lograr el certificado que permite acceder a nuevos equipos y opciones. En lo que respecta a la variedad de competiciones, es otro de los puntos destacados, incluyendo diferentes formatos y la posibilidad de crear otros nuevos. El editor de jugadores y equipos también está presente, incluyendo una amplia diversidad de posibilidades tanto en la determinación del aspecto físico de los jugadores como de sus características técnicas. A pesar de que el juego no está finalizado, UEFA STRIKER es una buena piedra de toque que puede dar muchas alegrías.

CHIP & CE



HISTORICOS
La incorporación de partidos históricos se realiza mediante el uso de escenarios. En ellos nuestra misión será superar diferentes resultados adversos en breve tiempo.

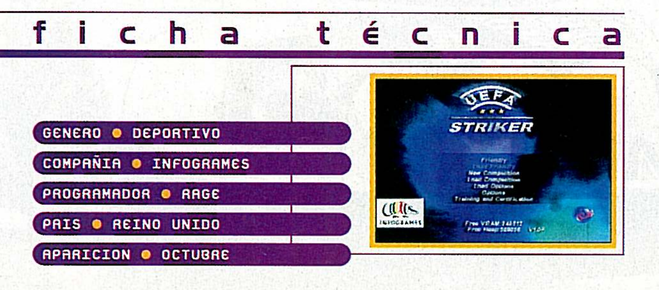
En el apartado de opciones el juego incluye un completo editor de competiciones y otro de equipos y jugadores.

CERTIFICADO
Una de las opciones recoge un campo de entrenamiento en el que el jugador se somete a varias pruebas. Si las supera accede a opciones ocultas.

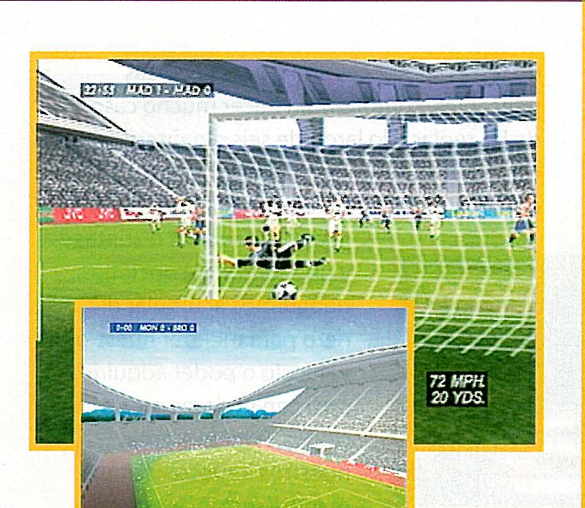


ficha técnica

- GENERO • DEPORTIVO
- COMPAÑIA • INFOGRAMES
- PROGRAMADOR • RAGE
- PAIS • REINO UNIDO
- APARICION • OCTUBRE









Repeticiones de lujo









Las diferentes cámaras de las que dispondrá la versión final de UEFA Striker no han sido incluidas. Sin embargo, la indudable calidad gráfica puede apreciarse en las impresionantes repeticiones. En las mismas, la cámara libre permite una amplia variedad de perspectivas, logrando la mayor espectacularidad que puede contemplarse en el juego.





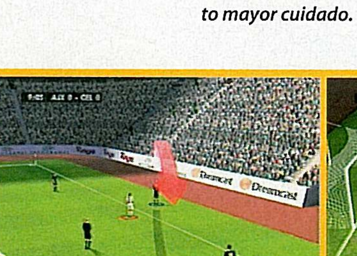




El diseño de los estadios es uno de los aspectos en los que INFOGRAMES ha puesto mayor cuidado.

Entre los clubes se encuentran tres reprentantes españoles: F.C. Barcelona, At. de Madrid y R. Madrid.

Los jugadores incluidos son reales, aunque recogen a los pertenecientes a la temporada 98-99.

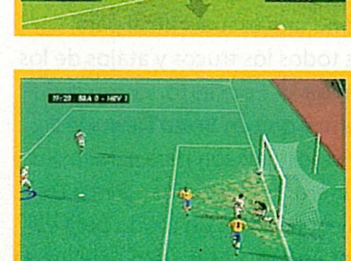








Aspectos como la celebración de los goles o la salida de los jugadores al terreno de juego, ofrecen imágenes de una elevada calidad.









especial dreamcast

SUPER NUEVO

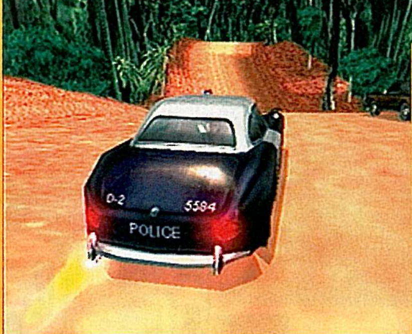
SPEED DEVILS

Mientras otras compañías se hacían las interesantes y misteriosas, UBI SOFT fue, sin embargo, una de las primeras en hacer pública su intención de apostar fuerte en la remesa inicial de juegos para *DREAMCAST*. Aunque no siempre es bueno desvelar los planes de futuro, esa decidida apuesta puede estar provocada por una completa seguridad en sus posibilidades y sus productos. Después de echar un vistazo al cuidadísimo MONACO GP y a este espectacular **SPEED DEVILS**, ya sabemos por qué UBI SOFT mostró sus cartas: eran ganadoras. En el caso de **SPEED DEVILS**, una versión modificada del programa de ordenador SPEED BUSTERS, estamos ante un juego de carreras distinto y demoledor, en el que desde el primer instante quedaremos prendados por su cuidadísima estética, su gran calidad técnica y su enorme jugabilidad. Coches espectaculares, de todas las épocas y todas las estéticas pensables, compiten sin hacer mucho caso de las reglas a lo largo de seis gigantescos circuitos inspirados en diferentes localizaciones americanas. En el modo torneo, con cuatro categorías distintas y un montón de opciones, deberemos acumular dinero para mejorar nuestro vehículo o poder adquirir otro con mejores prestaciones. Para aumentar nuestros ingresos de una manera sustanciosa podremos aceptar apuestas de nuestros rivales, aunque el mejor método será intentar saltarse todos los controles de velocidad. Con menos historia pero con dosis similares de emoción e intensidad, en el modo *arcade* la exigencia principal se centrará en las posiciones de llegada. Esta modalidad es la ideal para iniciarse en **SPEED DEVILS** y supone una escuela ideal para aprendernos todos los trucos y atajos de los diferentes circuitos. Por cierto, como curiosidad os diremos que en **SPEED DEVILS** los controles de velocidad son para saltárselos y ganar más dinero. Para terminar, **SPEED DEVILS** también contará con un modo para varios jugadores en red. Con su estilo de juego y esta opción, habrá que estar muy atentos a este título. **DE LUCAR**

Con una estética tremendamente peculiar pero muy atractiva y unas maneras de gran arcade de conducción, SPEED DEVILS nos invita a disfrutar de la velocidad en un juego que habla muy bien de las posibilidades de DREAMCAST. Por éste y otros títulos, se puede decir que los programadores europeos empiezan con muy buen pie.













*Al igual que en SPEED BUSTERS, la versión de PC de **SPEED DEVILS**, cada coche cuenta con un montón de diseños distintos entre los que podremos elegir.*

ficha técnica

GENERO • CONDUCCION
COMPAÑIA • UBI SOFT
PROGRAMADOR • UBI SOFT
PAIS • FRANCIA
APARICION • SEPTIEMBRE

SPEED DEVILS
START



*Uno de los detalles que más nos ha gustado de **Speed Devils** es el realismo y aparatosidad de los daños en los vehículos. Aunque parezca que, a partir de un número de golpes, el coche ya no se rompe más, pronto comprobaréis que se pueden perder partes enteras del coche si eres realmente bruto.*

Modo Torneo

Es, sin duda, el modo estrella de Speed Devils. En el deberás fajarte con los otros rivales para llegar entre los tres primeros pero, además, tendrás que hacer todo lo posible por acumular dinero. Algunas apuestas con el resto de corredores y las infracciones por velocidad, te permitirán costear los carísimos vehículos de la tienda o hacer algunas mejoras en tu coche. Aquí los rivales tienen bastante nivel y no se cortarán a la hora de sacarte de la carretera.





Como el número de recorridos es algo limitado, los programadores se han esforzado por dotar al programa de otras cosas para producirnos la sensación de estar ante algo diferente. Varios momentos del día, distintas condiciones atmosféricas y, por supuesto, recorridos inversos y espejos.





especial dreamcast

SUPER NUEVO

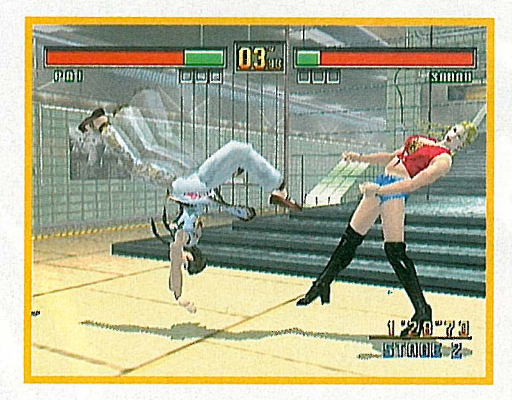
VIRTUA FIGHTER 3 TB

VIRTUA FIGHTER 3 TB, uno de los primeros títulos aparecidos en Japón, también hará aparición en nuestro país al mismo tiempo que la consola. Al fin los seguidores de VF pueden jugar en sus casas a la mismísima COIN-OP.

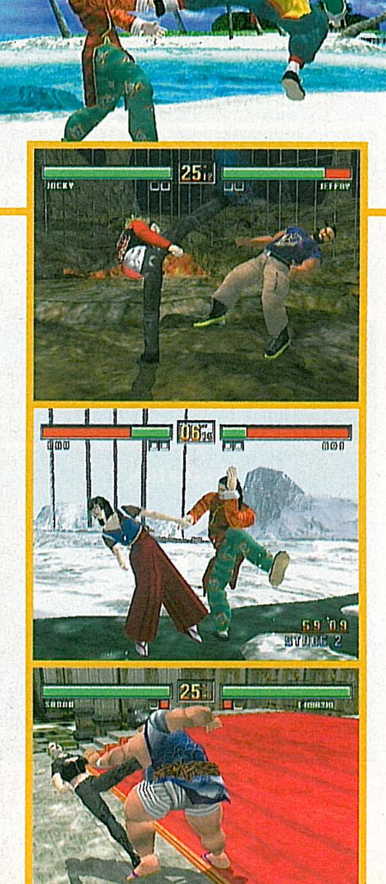


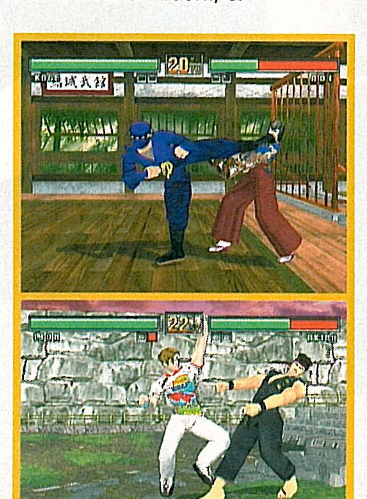
Uno de los aspectos más trabajados de ***Virtua Fighter 3 TB*** *son los impresionantes escenarios tridimensionales de los que hace gala.*

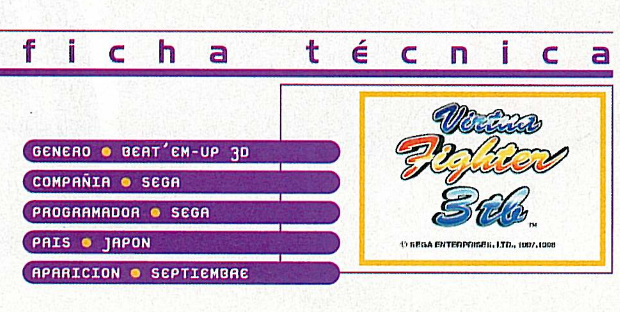




A pesar de que se trata de un título aparecido en su versión *arcade* en el 97, **Virtua Fighter 3 TB** aún conserva su legión de seguidores, los cuales siguen disparando las cantidades de dinero recaudado por dicha recreativa en los salones de todo **Japón**. SEGA nos brinda la oportunidad de disfrutar con una versión idéntica a la ***Coin-Op*** desde el día que se ponga a la venta ***Dreamcast*** en **España**, ya que el 23 de Septiembre también ha sido el día elegido para sacar al mercado dicho título. Akira Yuki y los demás personajes de la saga que creó un género, volverán a verse las caras en esta impresionante entrega, en la cual se enfrentarán a nuevos luchadores como Taka-Arashi, el gran Yokozuna. La versión ***Dreamcast*** es prácticamente idéntica a la original, tanto visualmente como en lo que a jugabilidad respecta, sobre todo si jugamos con el *Arcade Stick*, mando idéntico al utilizado por SEGA en sus recreativas ***Megalo***. La versión arcade de **VF3 TB** fue la primera en utilizar el ***Model 3***, *hardware* utilizado por SEGA hasta la salida de ***Naomi***, hecho que se dejará notar levemente en algún que otro aspecto como la resolución de las texturas de cada uno de los personajes, sobrepasada ya por la mayoría de los títulos aparecidos en **Japón** para **DC**. Si eres un fanático de la saga Virtua Fighter, no puedes perderte esta versión por nada del mundo, la mejor de cuantas han aparecido en los salones. **DOC**







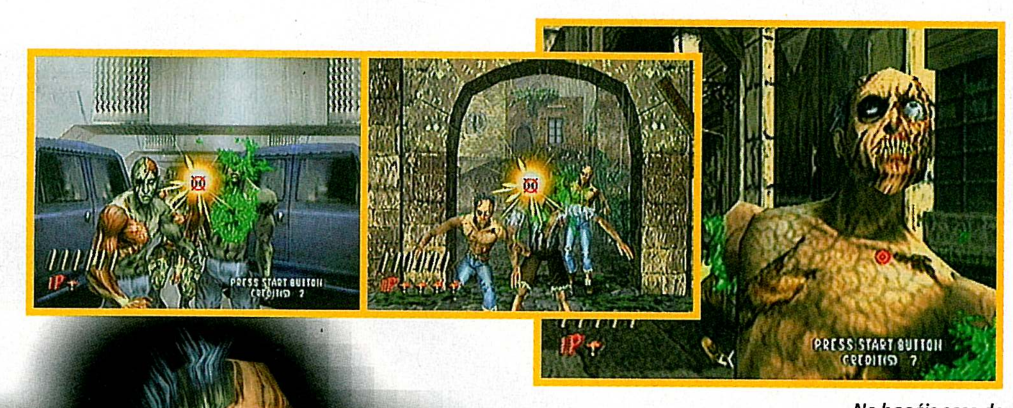
ficha técnica

- GENERO • BEAT'EM-UP 3D
- COMPAÑIA • SEGA
- PROGRAMADOR • SEGA
- PAIS • JAPON
- APARICION • SEPTIEMBRE



THE HOUSE OF THE DEAD 2

un mes más tarde de la salida a la venta de la consola podremos hacernos con el primer juego que utiliza la DREAMCAST GUN, un título con calidad más que sobrada como para dejar en ridículo a otros juegos del género.



No hagáis caso de la sangre verde que aparece en las pantallas. Afortunadamente podréis elegir entre roja o verde.

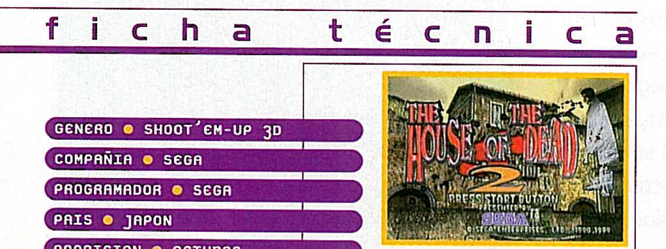


No sólo es la propia recreativa, sino que la supera de lejos gracias a la inclusión de nuevos modos de juego e inéditas opciones. La calidad gráfica será lo primero que llamará la atención, ya que los numerosos *zooms* y rápidos movimientos de cámara, que con otras consolas solían ir acompañados de pixelazos y brusquedades, ahora se producen con una suavidad y una dinámica impresionante. Lo acertado de su desarrollo, la impresionante galería de enemigos (con especial mención a los soberbios *Final Bosses*), la sangre de color rojo y el realismo que supone jugarlo con la pistola, harán de cada partida con THOTD2 tu más intensa experiencia arcade. Mención especial al modo *Training*, compuesto de una serie de pruebas en forma de minijuegos, y el *Boss Mode*, en el que nos enfrentaremos a todos los jefes. **DOC & SCOPE**

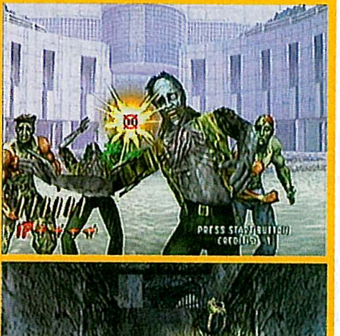


En esta pantalla podéis ver a uno de los gigantescos jefes a los que os habréis de enfrentar en ***House Of The Dead 2.***

ficha técnica







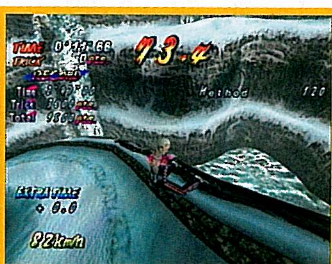


especial dreamcast

SUPER NUEVO

COOL BOARDERS BURRRN!





En COOL BOARDERS BURRRN! los saltos y las acrobacias son incluso más exageradas que en las anteriores versiones de PSX.

COOL BOARDERS, sin duda uno de los títulos deportivos más divertidos de cuantos han aparecido para PLAYSTATION, da el salto a los 128 bits de DREAMCAST de mano de los creadores originales de la saga, UEP SYSTEMS, continuada en PLAYSTATION por los estadounidenses 989 STUDIOS.

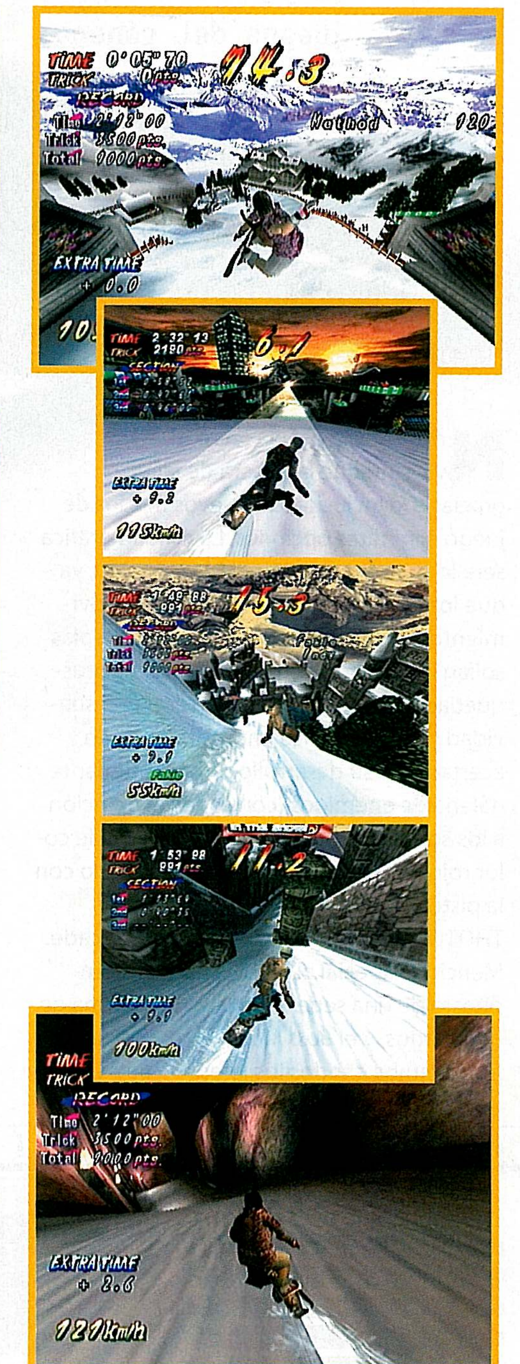


Después de la decepción que supuso para algunos seguidores de UEP SYSTEMS la creación de COOL BOARDERS 3 por parte de 989 STUDIOS, UEP nos sorprende ahora con una impresionante versión de su juego más fructífero para la máquina de 128 *bits* de SEGA, **DREAMCAST**. El sistema de juego se ha mantenido similar al de la segunda entrega para **PSX**, aunque se han añadido nuevos movimientos como la posibilidad de cubrirnos ante obstaculos «frágiles» y una gran cantidad de nuevos trucos, los cuales se ejecutan de un modo similar al de COOL BOARDERS 2. Aunque inicialmente, la versión que hemos tenido la posibilidad de jugar no poseía ni el modo *SnowBoarding Combined* ni la delirante modalidad en la que debíamos ejecutar todos los trucos posibles hasta que acabase el tiempo, ambos del segundo CB, los modos que incluye este **COOL BOARDERS BURRRN!** son realmente divertidos y adictivos, con el añadido del *engine* gráfico, digno de mención. **DOC**

ficha técnica



- GENERO • ARCADE
- COMPAÑIA • SEGA
- PROGRAMADOR • UEP SYSTEMS
- PAIS • JAPON
- APARICION • NOVIEMBRE



especial dreamcast

SUPER NUEVO

MILLENNIUM S

HA SIDO EL PRIMER JUEGO PARA DREAMCAST PROGRAMADO EN EUROPA QUE HA SIDO EXPORTADO A JAPON. AHORA INFOGRAMES LO TRAE A ESPAÑA, COINCIDIENDO ADEMÁS CON EL LANZAMIENTO DE LA CONSOLA EN NUESTRO PAÍS. ASÍ PUES, SI TIENES INTENCIÓN DE HACERTE CON UNA DREAMCAST EL 23 DE SEPTIEMBRE, ÉSTE ES UN BUEN TÍTULO PARA PONERLA A PRUEBA.



Imaginad la mítica **COIN-OP** de CAPCOM, COMMANDO, pero catorce años más moderna, con toda la evolución técnica que ello conlleva. Eso es **MILLENNIUM SOLDIER: EXPENDABLE.** Puede que no sea el único ejemplo posible, pero sí es uno de los más cercanos que se pueden encontrar, pues en pocos títulos se ha llevado tan al extremo el viejo dicho «mata, mata y si sigue vivo, le rematas». **MILLENNIUM SOLDIER: EXPENDABLE** no es más que la conversión (casi directa), del título del mismo nombre para **WINDOWS 95/98**. No sabemos hasta qué punto las conversiones pueden ser directas entre ambos sistemas (utilizan la misma *API Direct X*), pero en lo que respecta a la presencia final del juego, son muy pocas las diferencias apreciables. Las 19 misiones que componen el juego son un auténtico derroche de imaginación, efectos especiales y acción. Nada extraño en RAGE SOFTWARE, que para algo ha sido la creadora de uno de los juegos para **PC** más

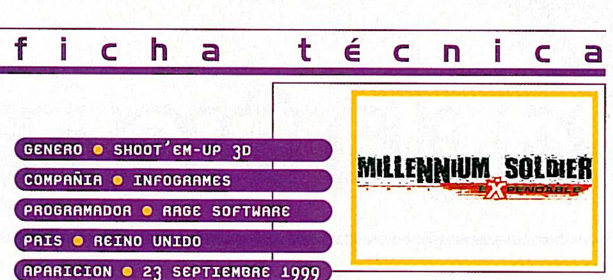






*La ilustración que acompaña a estas páginas, con el suelo lleno de casquillos de bala, no es ninguna broma. **EXPENDABLE** es en verdad así de contundente.*

ficha técnica



- GENERO ● SHOOT'EM-UP 3D
- COMPAÑIA ● INFOGRAMES
- PROGRAMADOR ● RAGE SOFTWARE
- PAIS ● REINO UNIDO
- APARICION ● 23 SEPTIEMBRE 1999



SOLDIER EXPENDABLE



640x480 pixels



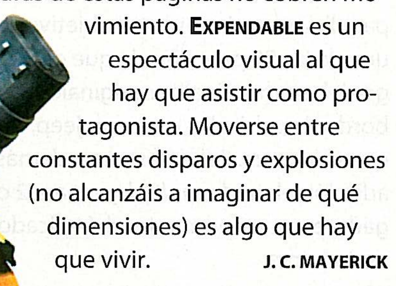


La alta resolución en pantalla no es nada nuevo entre nosotros. Tanto *PlayStation* como *Nintendo 64* la utilizan en algunos juegos (muy pocos), aunque la primera casi siempre lo hace a resoluciones inferiores a los 640 x 480 *pixels*. La novedad en este sentido es que, a partir de ahora, todo juego programado para *Dreamcast* tendrá como mínimo esta resolución, con frecuencias de refresco además realmente elevadas. Una nueva «dimensión» que otros sistemas como *Compatibles PC* o *Macintosh* ya utilizan desde hace bastante tiempo.



sorprendetes, técnicamente hablando, de los últimos años: Incoming. De **Expendable** destaca, ante todo, el enorme arsenal del que dispone su protagonista. No hablamos ya de todas aquellas armas que podrá recoger a lo largo del juego, sino también del potente lanzallamas que le acompaña en todo momento, y que sirve como reclamo en todas las publicidades de RAGE (se ve que eso de carbonizar a la gente tiene su gancho). Cuenta además con un insuperable modo para dos jugadores, aunque por desgracia, la opción de juego en red (a través de **Internet**) de la versión *PC*, ha sido suprimida en esta conversión. Es una lástima que las capturas de estas páginas no cobren movimiento. **Expendable** es un espectáculo visual al que hay que asistir como protagonista. Moverse entre constantes disparos y explosiones (no alcanzáis a imaginar de qué dimensiones) es algo que hay que vivir.

J. C. MAYERICK















*Esta es sólo una de las muchas explosiones que podremos disfrutar en **Expendable**. Un efecto visual soberbio que inunda cada metro cuadrado de juego.*



especial dreamcast

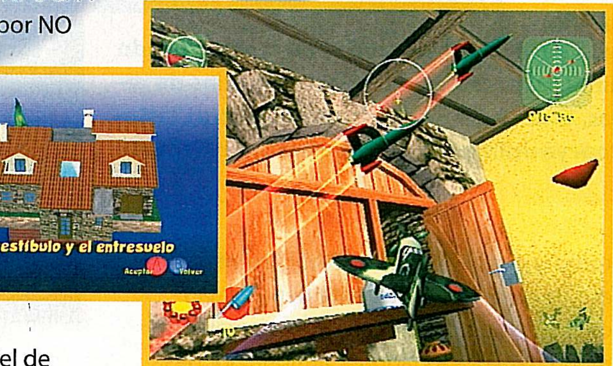
SUPER NUEVO

TOY COMMANDER

Los grupos programadores europeos comienzan a interesarse por el nuevo hardware de SEGA, y buena muestra de ello es este original TOY COMMANDER. NO CLICHÉ, antes conocidos como ADELINE SOFTWARE, serán los encargados de deleitarnos desde el día 23 de septiembre con un original y completo juego en el que convergen varios géneros.

La compañía francesa afincada en **Lyon** NO CLICHÉ, antes conocida como ADELINE SOFTWARE, será la primera firma europea en la creación de *software* para **DREAMCAST**. A la cabeza de dicha compañía se encuentra **Frédérick Raynal**, al cual muchos de vosotros recordaréis por haber sido el creador del primer ALONE IN THE DARK, publicado en su día por la compañía INFOGRAMES. El primer juego desarrollado por NO CLICHÉ tras el cambio de nombre es este **TOY COMMANDER**, una divertida creación a la que resulta complicado encontrar un género, debido a lo original y variado de su desarrollo. El argumento de **TOY COMMANDER** nos situará en la piel de Guthy, un travieso infante que tendrá que luchar contra su osito de peluche, Hugolin, por el control sobre los juguetes de su casa, los cuales se han revelado contra el niño por el mal trato que éste les da. Nuestro objetivo será ponernos a los mandos de los diferentes vehículos que pueblan nuestro cuarto de los juguetes y darle una buena lección a Hugolin. El modo en el que se desarrolla la acción resulta similar al de un simulador, aunque mucho más sencillo, y deberemos pilotar un total de 35 vehículos diferentes para llevar a cabo nuestro objetivo. En cada una de las 50 pantallas de que consta el juego deberemos finalizar originales misiones a bordo de vehículos como un jeep, un tanque o un caza. Cabe destacar además por su adicción el modo *multiplayer* para 2 o 4 jugadores, que nos mantendrá «picados» durante horas.

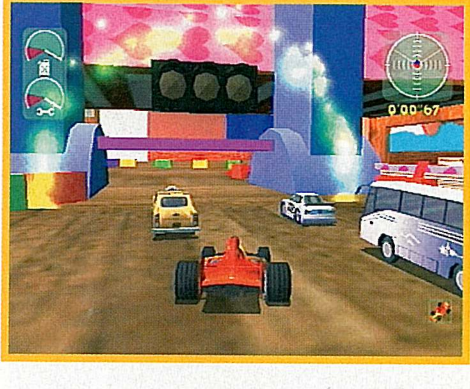
DOC

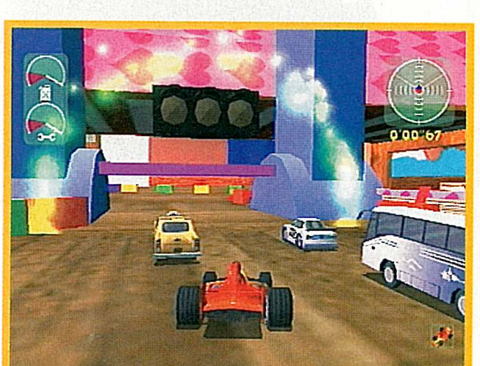


Al principio, el manejo de vehículos voladores se os presentará muy complicado. Con un poco de práctica, los Dogfights como el de la pantalla estarán chupados.

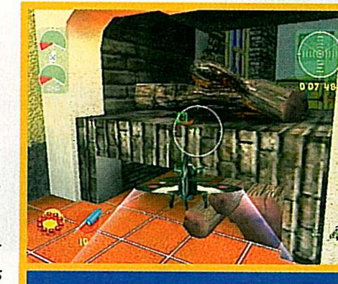


El objetivo de una de las 50 misiones que deberemos completar consistirá en abatir a tiros a este gigantesco muñeco, primo segundo de Godzilla.

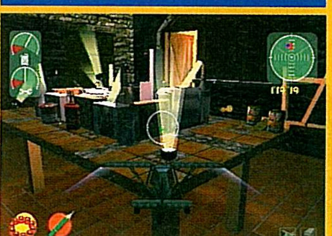




*Cualquiera de los escenarios de **TOY COMMANDER** posee un impresionante entorno repleto de detalles de todo tipo. Basta mirar cualquiera de las pantallas.*











ficha técnica



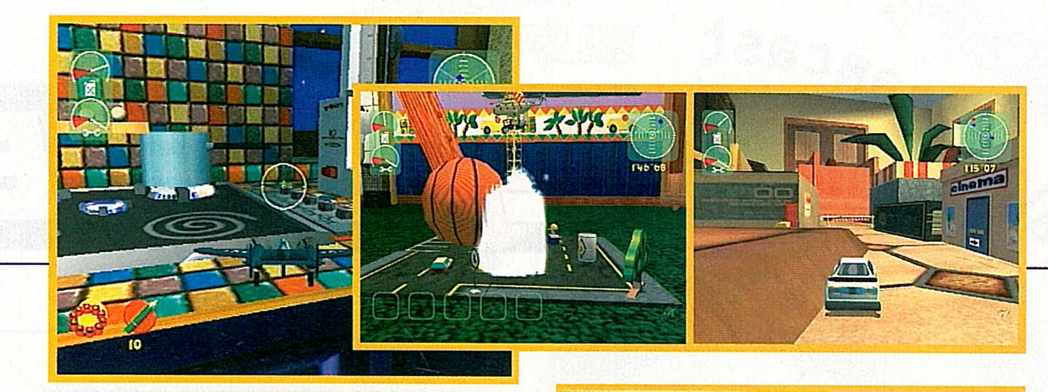
- GENERO • SIMULADOR/ARCADE
- COMPAÑIA • SEGA
- PROGRAMADOR • NO CLICHÉ
- PAIS • FRANCIA
- APARICION • SEPTIEMBRE

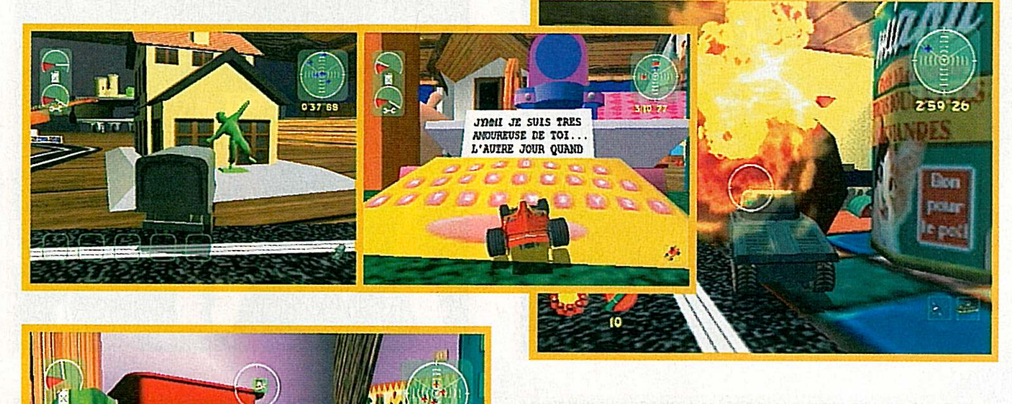


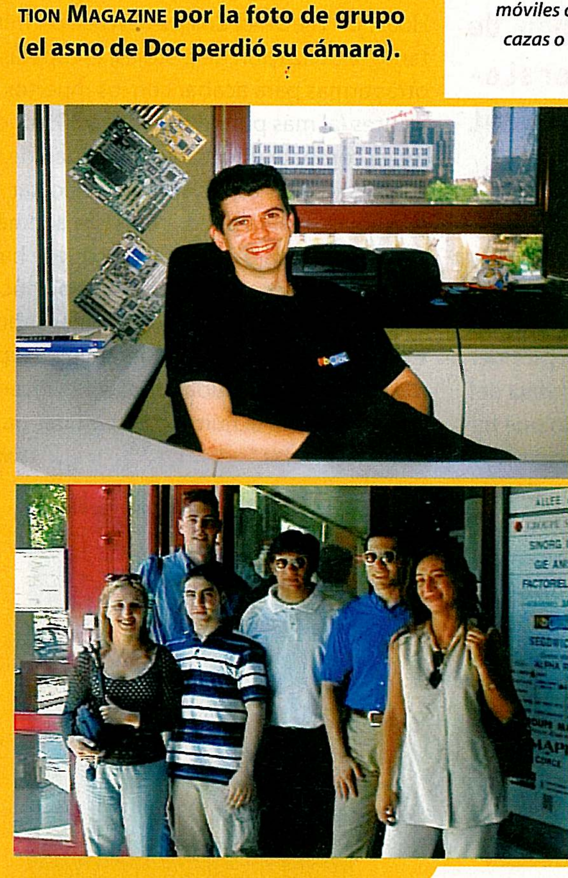


"Vive la France!"

Con motivo de la presentación oficial de Toy Commander en Lyon, nuestra querida *PR manager* de SEGA, Esther Barral, invitó a Doc a salir de una vez de Alcorcón y de paso, ver las oficinas de NO CLICHÉ. Allí tuvimos la oportunidad de hablar con el gran Frédérick Raynal sobre el juego y sus futuros proyectos, entre los que destaca una aventura de terror. Después, asistimos al encuentro entre el Arsenal y el Saint Etienne, ambos equipos patrocinados por SEGA, y tuvimos la oportunidad de disfrutar en la zona vip con canapés varios y novedades para *DC* como Uefa 2000. Gracias a Elena y Pep de Meristation Magazine por la foto de grupo (el asno de Doc perdió su cámara).





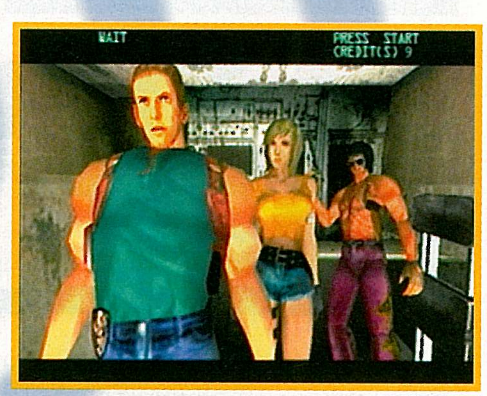




Desde vehículos como el jeep, no nos resultará nada fácil eliminar blancos móviles como aviones, cazas o helicópteros.

SUPER NUEVO ZOMBIE REVENGE







Como en DEKA 2/DYNAMITE COP, **ZOMBIE REVENGE** permite seleccionar personaje entre tres diferentes, dotados de diferentes habilidades. A pesar de ser sólo un boceto, esta alpha ya muestra algunas llaves alucinantes





Uno de los últimos lanzamientos de Sega en el mundo de las recreativas, Zombie Revenge, ya está siendo versionado para Dreamcast. Hemos tenido acceso a una alpha del juego y nos ha dejado literalmente con la boca abierta.

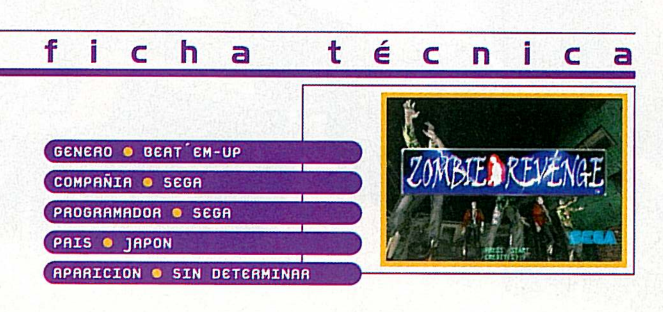


Con rehenes como la rotunda moza de arriba, a uno no le importa jugarse el pellejo ante un zombie, aunque los científicos en bata de HOTD también tenían su morbo.

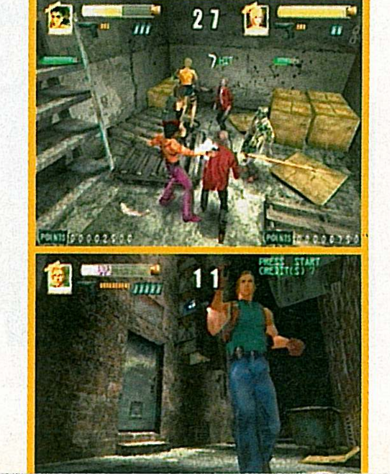
Más que una *alpha*, este **ZOMBIE REVENGE** podría considerarse por ahora un simple boceto del gran *beat´em-up* que podría desembarcar entre nosotros a principios del 2000. Conversión directa de la recreativa del mismo nombre (que no hace mucho que ha llegado a los salones españoles), **ZOMBIE REVENGE** está íntimamente ligado a otra ***COIN-OP*** con mayúsculas de la factoría SEGA: HOUSE OF THE DEAD. De hecho, la octava área del juego se desarrolla en ese caserón que tan bien hemos llegado a conocer. Por desgracia, esta *alpha* sólo incorpora una única fase que al menos sirve para darnos una idea del despliegue gráfico y las infinitas posibilidades que ofrece el juego. Concebido como una adictiva simbiosis de ALIEN STORM, DYNAMITE DEKA y el propio HOUSE OF THE DEAD, **ZOMBIE REVENGE** permite tanto la utilización de pistolas, escopetas y otras armas para acabar con los muertos vivientes (al más puro estilo RESIDENT EVIL), como el combate directo, con infinidad de *combos* y llaves especiales para ejecutar. Por si todo esto fuera poco, incorpora además pequeñas dosis de aventura, lo que le hace aún más interesante. Esta no será ni mucho menos la única vez que podréis leer sobre este juego. En cuanto nos llegue una copia mas avanzada no dudaremos en dedicar a **ZOMBIE REVENGE** el número de páginas que sean necesarias.

NEMESIS

ficha técnica



- GENERO • BEAT´EM-UP
- COMPAÑIA • SEGA
- PROGRAMADOR • SEGA
- PAIS • JAPON
- APARICION • SIN DETERMINAR



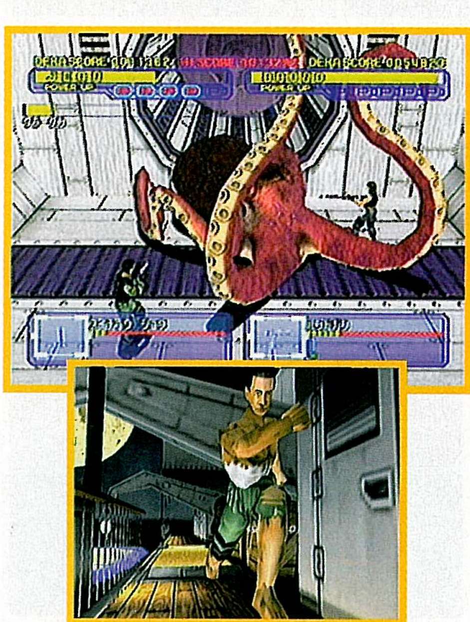
DYNAMITE



Dynamite Cop es la esperada secuela del primer **Dynamite Deka**, conocido en occidente bajo el nombre de **Die Hard Arcade**.



Los amantes del beat´em-up tienen otro motivo para estar contentos: SEGA ultima la conversión al mercado occidental de DYNAMITE DEKA 2, que aquí pasará a llamarse DYNAMITE COP, como la placa recreativa en que se basa.







Aunque todavía no se han adelantado muchos aspectos de la conversión, es casi seguro que SEGA incluirá en la entrega *PAL* todos los extras del original japonés. Tal y como recordaréis de cuando os mostramos las primeras imágenes de Deka 2 en el Nº87 de **Super Juegos**, SEGA dotó al juego de opciones tan curiosas como un cómic *On-Line*, galería de ilustraciones, modos *Survival* y *Versus* y la incorporación a modo de subjuego de una vieja recreativa de la compañía llamada Tranquilizer Gun (de 1980). Seguro que muchos de los antiguos usuarios de ***Saturn*** que piensan ya en ampliar sus horizontes con ***Dreamcast*** se lanzarán como fieras a por esta secuela del primer Deka, que aquí conocimos bajo el nombre de Die Hard Arcade. SEGA no ha renovado la licencia con 20th FOX, pero todos los elementos que hicieron grande a la primera recreativa y su adaptación a ***Saturn*** no sólo permanecen en **Dynamite Cop**, sino que han sido potenciados. Si logras despertar del *shock* que producen sus espectaculares gráficos, en **Dynamite Cop** podrás aporrear malos mediante un sinfín de llaves, utilizando a modo de arma cualquier elemento de la pantalla (mesas, sillas, cañones, jamones…). Vamos, un show. **NEMESIS**

ficha técnica



- GENERO ● BEAT´EM-UP
- COMPAÑIA ● SEGA
- PROGRAMADOR ● SEGA
- PAIS ● JAPON
- APARICION ● NOVIEMBRE

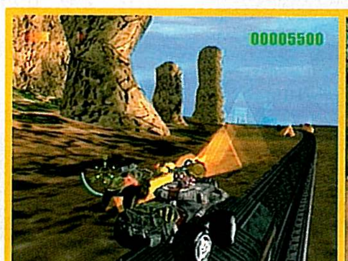


SUPER NUEVO

RED DOG

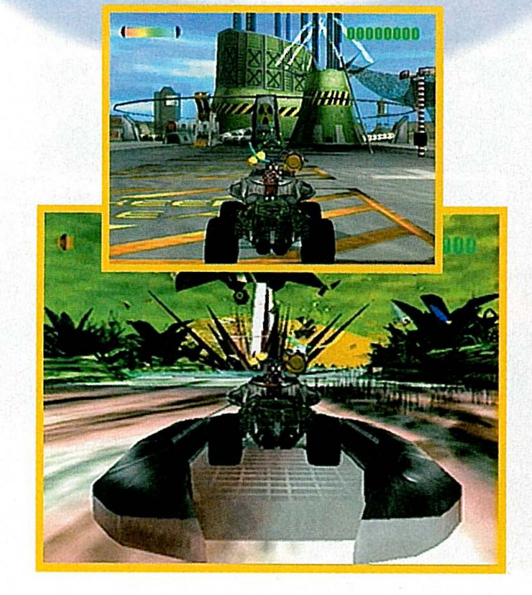
Tras ver los primeros juegos de DREAMCAST parece que, como ocurrió con PSX, SATURN y N64, va a ser necesario revisar nuestros conceptos para poder asimilar el salto evolutivo. RED DOG, por ejemplo, nos acaba de romper los esquemas en materia de movimiento.

Intentar comparar **Red Dog**, del grupo de programación británico ARGONAUT, con algo que ya hayáis visto antes en cualquier consola, resulta algo realmente complicado. No es por el tema, el planteamiento o la mecánica de juego, sino por la espectacular forma en que lo han llevado a cabo. Básicamente se trata de un *shoot´em-up* motorizado, protagonizado por una especie de tanqueta, en el que nuestra misión será conseguir atravesar unos gigantescos escenarios tomados por todo tipo de enemigos y trampas. Hasta ahí nada nuevo bajo el sol, pero cuando veáis la perfección, fluidez y brillantez con que han realizado todo, comprenderéis por qué no resultaba nada fácil la comparación. Grandes especialistas en la creación de entornos en 3D, ARGONAUT ha dotado a **Red Dog** de los movimientos de pantalla y vehículo más suaves, reales y convincentes que hemos

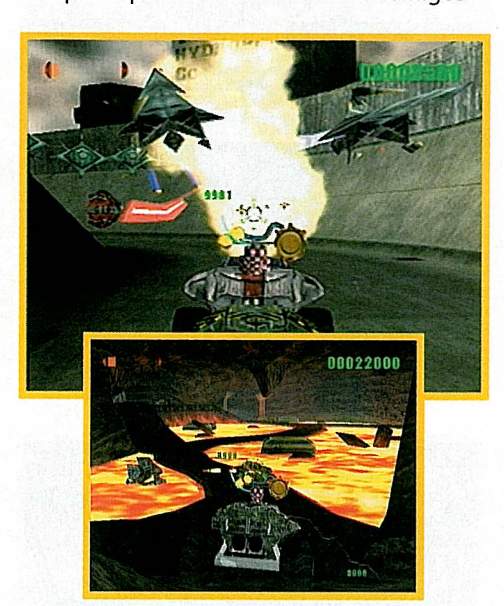




visto en un juego del género en toda nuestra vida. Gracias a ello, cada instante de esta batalla se convierte en un auténtico espectáculo donde acción y velocidad se funden sin que importen la cantidad de enemigos











En esta imagen podéis ver una de las fases en las que la tanqueta permanece inmóvil mientras gira solo la torreta para disparar.

en pantalla o el grado de sofisticación del escenario. Como *shoot´em-up*, **Red Dog** es una verdadera salvajada en la que no tendrás ni un solo segundo de tranquilidad a pesar del mastodóntico tamaño de los niveles. Un arsenal impresionante que podremos potenciar, decenas de fases,una dificultad elevada, un modo para dos jugadores simultáneos a pantalla partida y otras cosas que aún no hemos podido disfrutar por ser una *beta*, parecen una oferta acorde con el excelente trabajo gráfico. En un par de meses ya estaremos en disposición de contaros todos sus secretos.

DE LUCAR

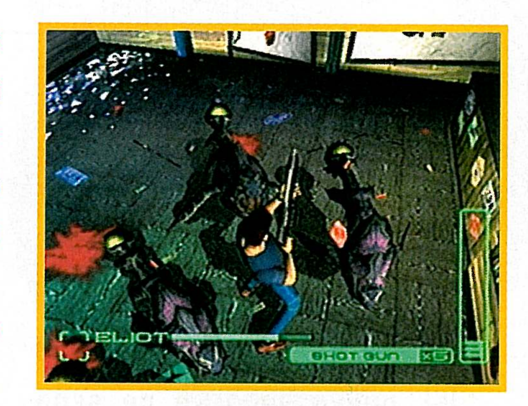
ficha técnica

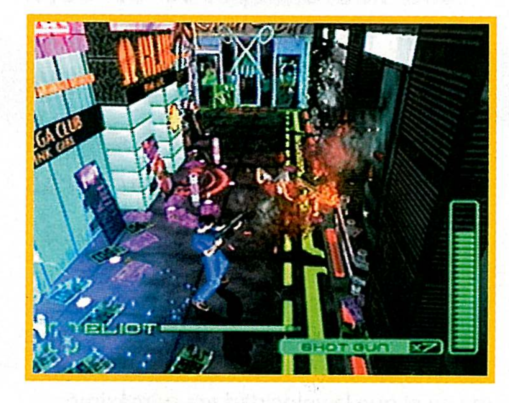
- GENERO • SHOOT´EM´UP 3D
- COMPAÑIA • SEGA
- PROGRAMADOR • ARGONAUT
- PAIS • REINO UNIDO
- APARICION • OCTUBRE

RedDog
SUPERIOR FIREPOWER

BLUE STINGER

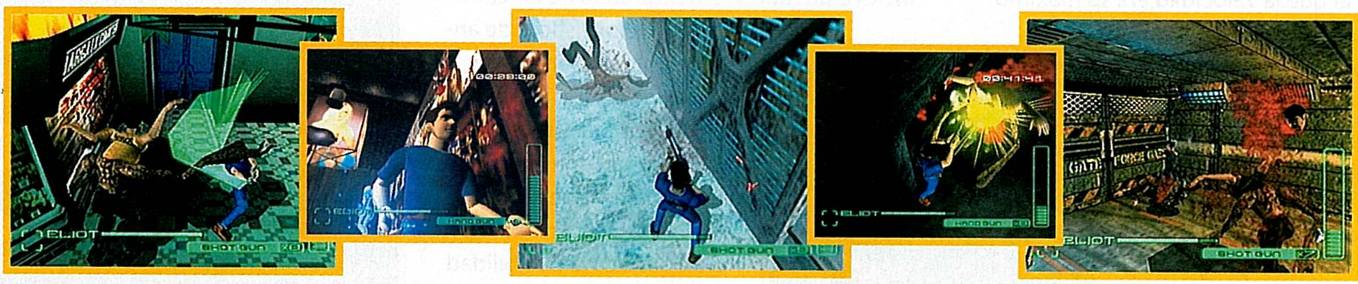
Bienvenidos a nuestra cita casi ya mensual con BLUE STINGER, la sensacional aventura de CLIMAX GRAPHICS para DC que sorprendentemente no llegará a nuestro país a manos de SEGA ESPAÑA, sino bajo el sello de PROEIN vía ACTIVISION. Y lo mejor: saldrá a la venta el mismo día que la consola.

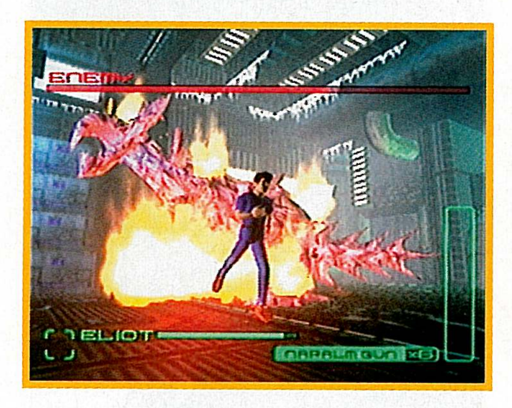




El pasado Mayo prometimos dejar de daros «la brasa» con **BLUE STINGER** (uno de los juegos con mas *previews* sobre sus espaldas de toda la historia de esta revista) hasta por lo menos tener entre manos una copia *PAL*. No hemos tenido mas remedio que romper nuestra palabra, ya que hubiera sido un crimen hacer un reportaje sobre los inminentes lanzamientos para ***DREAMCAST*** sin hacer una mención, aunque sea de pasada, al *Survival Horror* de la factoría CLIMAX. Sobre todo teniendo en cuenta que **BLUE STINGER** saldrá aquí a la venta el mismo día que la consola de SEGA, el 23 de Septiembre. A pesar de la cercanía de dicha fecha, PROEIN, flamantes distribuidores del juego en **España** (vía ACTIVISION, que es quien tiene los derechos de **BLUE STINGER** para el mercado occidental) no ha podido suministrarnos una *beta PAL*, pero ya nos ha confirmado que llegará con voces y textos en inglés, y no traducido al castellano que es como a todos nos hubiera gustado. Un *handicap* a superar si queréis disfrutar de uno de los mejores títulos que han dado hasta el momento los flamantes 128 *bits* de SEGA. El mes que viene, si no hay retrasos en la fecha de lanzamiento, os ofreceremos la esperada *review* del juego.

NEMESIS



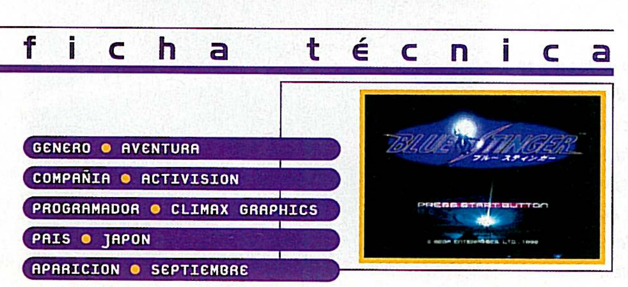


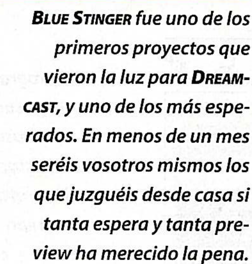




BLUE STINGER *fue uno de los primeros proyectos que vieron la luz para* ***DREAMCAST****, y uno de los más esperados. En menos de un mes seréis vosotros mismos los que juzguéis desde casa si tanta espera y tanta preview ha merecido la pena.*

ficha técnica



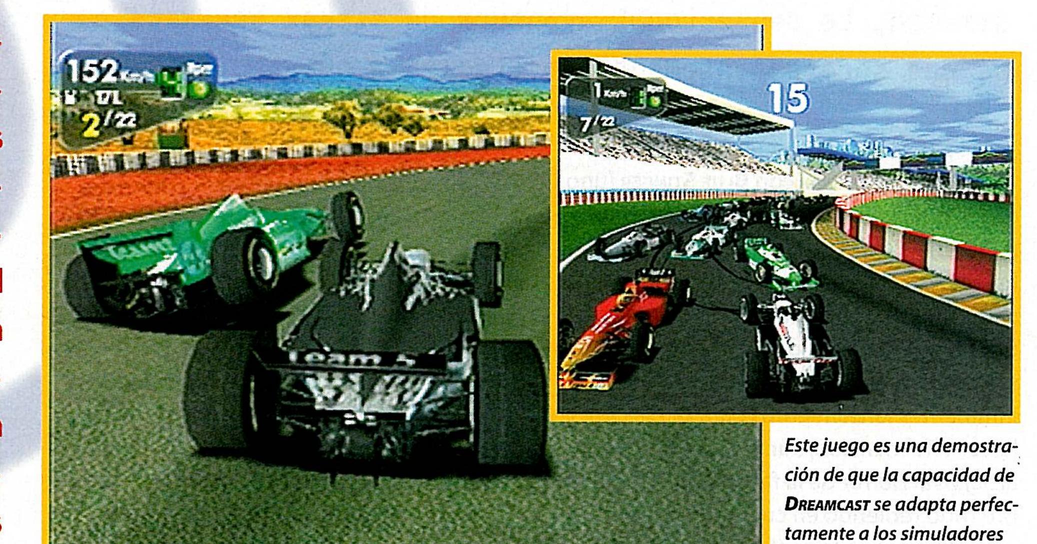


especial dreamcast

SUPER NUEVO

MONACO GRAND PRIX

MONACO GRAND PRIX se convierte en el primer programa en llegar a los tres soportes estrella del momento, con un juego que deja muy clara la capacidad del nuevo soporte de SEGA en el terreno automovilístico. Además, incluye una mirada al pasado con un modo que recrea las carreras de otra época.



Este juego es una demostración de que la capacidad de ***Dreamcast*** *se adapta perfectamente a los simuladores de conducción.*

UBI SOFT encontró en la **Fórmula Uno** el género para llegar hasta los usuarios de ***PlayStation*** y ***Nintendo 64*** con un programa en el que la velocidad era su máximo aliado. La próxima aparición de ***Dreamcast*** ha servido de aliciente para aprovechar la experiencia en este tipo de juegos y ponerlo al servicio del soporte estrella de SEGA. Gráficamente el programa no tiene desperdicio, ya que al entorno que rodea los circuitos une una impresionante reproducción de los diferentes vehículos. El control de los coches depende del modo de juego elegido. Así, el modo *arcade* es muy sencillo, mientras que para el resto de competiciones el control es mucho más exigente. Tal y como ocurre en las versiones de ***PlayStation*** y ***Nintendo 64***, no se incluyen los pilotos y escuderías reales, pero a diferencia de las mencionadas versiones incluye un modo rememorativo de las carreras automovilísticas de antaño. Esta opción refleja antiguos coches de carreras en unos circuitos que nada tienen que ver con las actuales pruebas de **Fórmula Uno**. En esta opción destaca la posibilidad de contar con una cámara aérea que, incomprensiblemente, no ha sido incluida en los restantes modos de juego. De todas formas el compacto no deja ninguna duda de que los intereses de los aficionados a la **Fórmula Uno** tendrán una buena referencia con el nuevo programa presentado para ***Dreamcast***.

CHIP & CE







El programa mira al pasado con la inclusión de un espectacular modo en el que se recrean antiguos coches de carreras.

Uno de los aspectos destacados en este modo es la inclusión de una perspectiva aérea, no incluida en las carreras actuales.

ficha técnica

- GENERO • DEPORTIVO
- COMPAÑIA • UBI SOFT
- PROGRAMADOR • UBI SOFT
- PAIS • FRANCIA
- APARICION • SEPTIEMBRE

especial dreamcast

SUPER NUEVO

POWER STONE

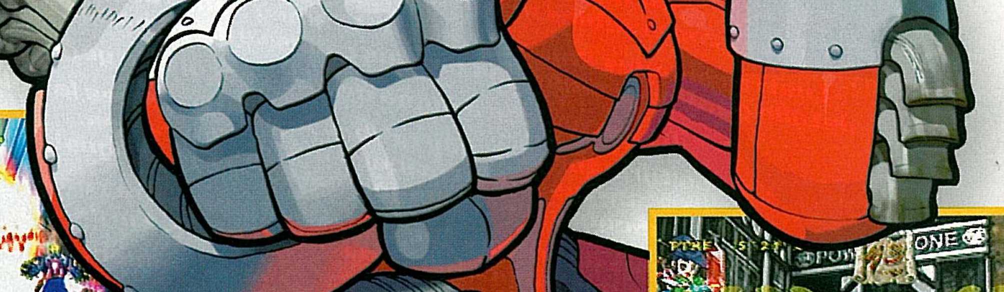
uno de los títulos japoneses que más nos sorprendió por su tremenda calidad fue este POWER STONE de CAPCOM. Antes de navidades podrás jugarlo en tu propia casa.

El primer *beat'em-up* tridimensional creado para la **COIN-OP NAOMI** por CAPCOM, llegará a nuestros hogares de manos de PROEIN el próximo mes de Septiembre. Hace casi medio año **POWER STONE** hizo aparición en nuestras páginas, más concretamente en la sección **MADE IN JAPAN**, donde decíamos que era uno de los títulos más impresionantes, tanto por sus espectaculares gráficos como por su novedosa jugabilidad, que habían pasado por nuestras manos. Para aquellos que no conozcan el juego, diremos que CAPCOM ha creado un título que se asemeja en cierto modo a EHRGEIZ, aunque en **POWER STONE** el nivel de interacción es tan alto, que incluso se nos permitirá arrancar farolas o coger mesas de una terraza de verano para lanzárselas a nuestro oponente. Las *power stones* que dan nombre al juego son tres extrañas gemas que, al recogerlas, convertirán a nuestro personaje en una bestia capaz de restar media vida al oponente con un *super*. Así, la jugabilidad está a medio camino entre la batalla por las gemas y la supervivencia frente al enemigo. **DOC**



Una vez conseguidas las tres power stones, podremos realizar especiales como éste.









*Los escenarios de **POWER STONE** son de lo más sólido y detallado que han visto nunca nuestros ojos.*





ficha técnica

- GENERO • BEAT'EM-UP
- COMPAÑIA • PROEIN
- PROGRAMADOR • CAPCOM
- PAIS • JAPON
- APARICION • SEPTIEMBRE

Y ADEMAS...

No son todos los que son, ni son todos los que están, pero para que veáis que la oferta para DREAMCAST no ha hecho nada más que empezar, aquí tenéis 4 juegos más que demuestran la diversidad de géneros que va a contemplar esta nueva consola.

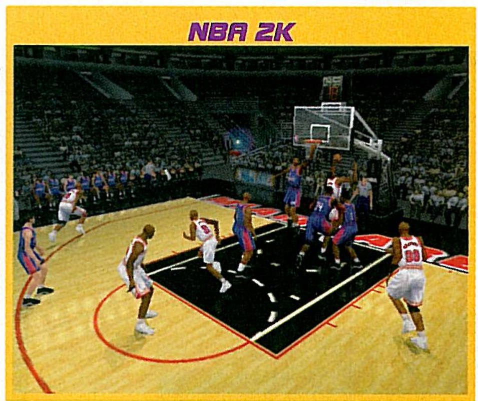
NBA 2K Y NFL 2K

Con estos dos curiosos nombres se estrenarán estos deportes en **DREAMCAST**. Con el aval de SEGA SPORTS, y con la pretensión de romper con todo lo establecido en cuanto a cotas de realismo, estos dos juegos saldrán al mercado antes de fin de año. *Motion Capture*, participación de profesionales y muchas más sorpresas nos esperan.

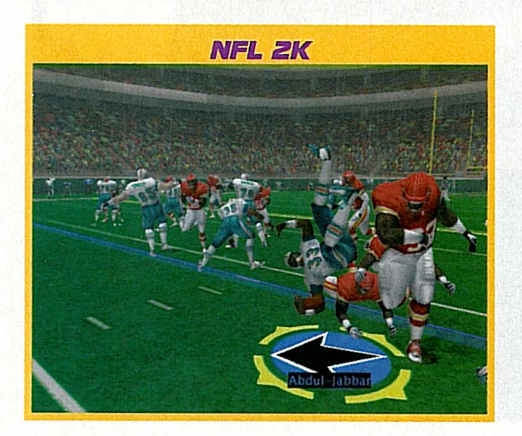
NBA 2K



NBA 2K



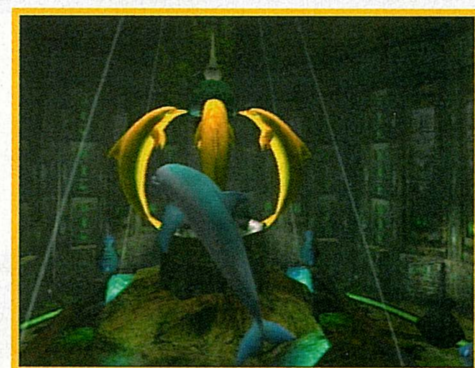
NFL 2K

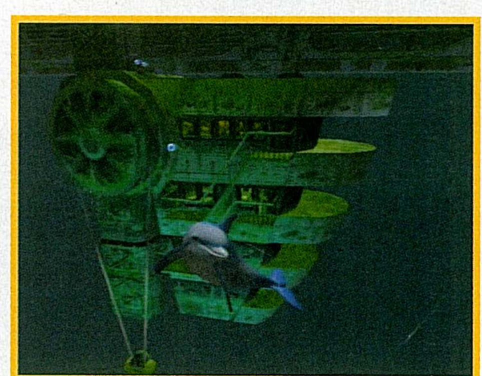




ECCO THE DOLPHIN DOTF

DEFENDER OF THE FUTURE es el apellido que llevará la aventura de Ecco The Dolphin en su versión **DREAMCAST**. Gracias a este eminentemente visual juego, podrás convertir tu televisor en el mejor documental sobre naturaleza submarina. Con guión de **David Brin** (The Postman) y la curiosidad de estar programándose en Hungría, APPALOOSA espera finalizarlo a principios del 2000.





SUZUKI ALSTARE RACING

El juego que hace tres meses os presentamos en la sección **A PIE DE PISTA** bajo el nombre de REDLINE RACER, ha recibido todo un lavado de cara para preparar su desembarco al mercado europeo. Inaugura este segmento deportivo en **DREAMCAST**, saldrá en Octubre y está especialmente pensado para los amantes de las emociones fuertes que sólo son capaces de proporcionar los simuladores más radicales de velocidad.



















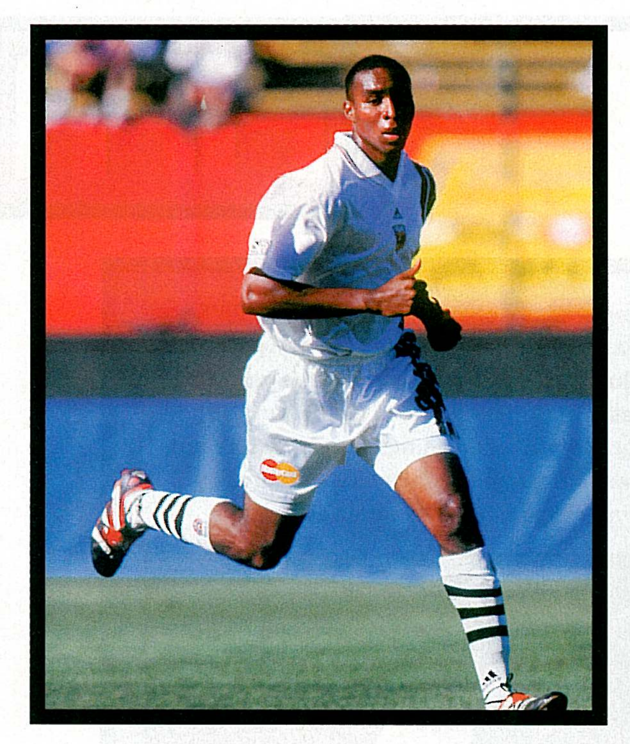
ELECTRONIC ARTS ENTRA EN EL NUEVO MILENIO



El pasado 2 de Agosto tuvimos la oportunidad, invitados por ELECTRONIC ARTS, de volar hasta Vancouver, Canadá, para visitar la sede central de EA SPORTS. Fuimos testigos de cómo se está desarrollando el nuevo FIFA, pudimos jugar con una *alpha* del juego y de paso saber algo más de las próximas entregas de NBA LIVE, NHL o KNOCKOUT KINGS.



*Esta es la sede central de EA SPORTS en **Vancouver**, **Canadá**. La pasión de esta gente por el deporte les ha hecho construirse un cuidado campo de futbol, justo al lado de este edificio, que sirvió de escenario a una divertida competición de penalties.*





FIFA 2000

NBA 2000

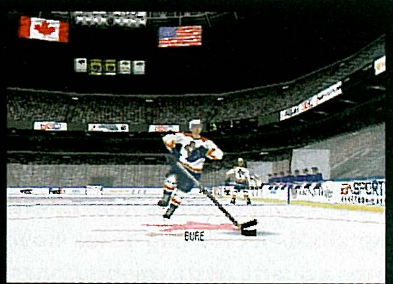
KNOCKOUT KINGS 2000

NHL 2000

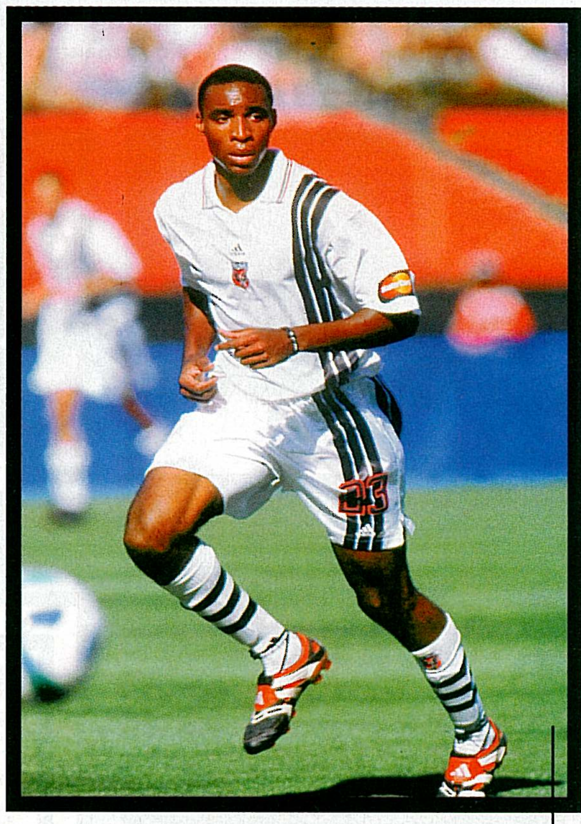












*Este es **Eddie Pope**, el jugador del D.C. United que ha servido de modelo para capturar los movimientos de FIFA 2000.*

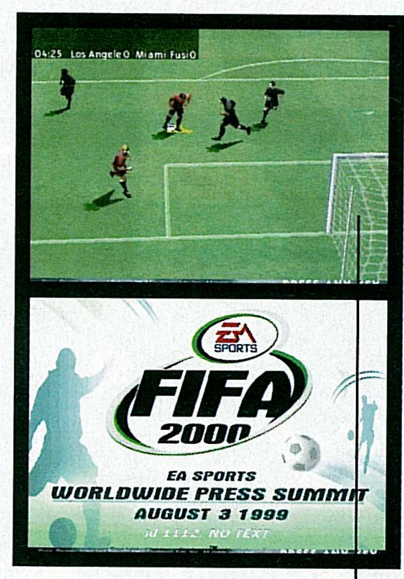
Fueron tres días completamente alucinantes, donde acompañados en todo momento de **Javier Gómez**, *Product Manager* de ELECTRONIC ARTS, no sólo tuvimos la oportunidad de conversar con los desarrolladores y jugar con las nuevas entregas de FIFA, NHL, NBA LIVE o KNOCKOUT KINGS, sino que fuimos testigos además de cómo funciona la técnica del *Motion Capture*, de cómo se incorporan las voces en español a los juegos (los responsables del sonido están alucinados con **Manolo Lama**), y al fin y al cabo, de cómo se trabaja cada día en EA SPORTS para crear más y mejores simuladores deportivos para todo tipo de sistemas. A lo largo de estas siete páginas conoceréis con detalle cómo serán los próximos lanzamientos de la compañía, con especial atención al título más esperado de todos, que no es otro que FIFA 2000.

Y ya de paso no perdáis de vista ni a NBA LIVE 2000 (ciertamente impresionante la versión ***NINTENDO 64***) ni la nueva entrega de KNOCKOUT KINGS, donde los mejores púgiles de todos los tiempos vuelven a calzarse los guantes.

NEMESIS



A pesar de ser una *alpha*, la versión de FIFA 2000 creada especialmente para este evento sirvió a la perfección para dar una idea aproximada de cómo será la nueva entrega de la saga. Por desgracia, en dicha *alpha* el árbitro brillaba por su ausencia, por lo que el torneo entre periodistas organizado por EA SPORTS acabó siendo una verdadera tangana en el que ganaba el más guarro (el gol más repetido consistía en patear al portero cada vez que éste iba a sacar de puerta). Anécdotas aparte, FIFA 2000 sorprendió a todos por la gran cantidad de innovaciones que presenta tanto a nivel gráfico como en jugabilidad y realismo. Incluso se rumoreaba que podría ser el primer juego de fútbol de la historia en incorporar la «ley de la ventaja».



EA SPORTS mostró una alpha especial de FIFA 2000 creada exprofeso para esta presentación ante periodistas de todo el mundo.

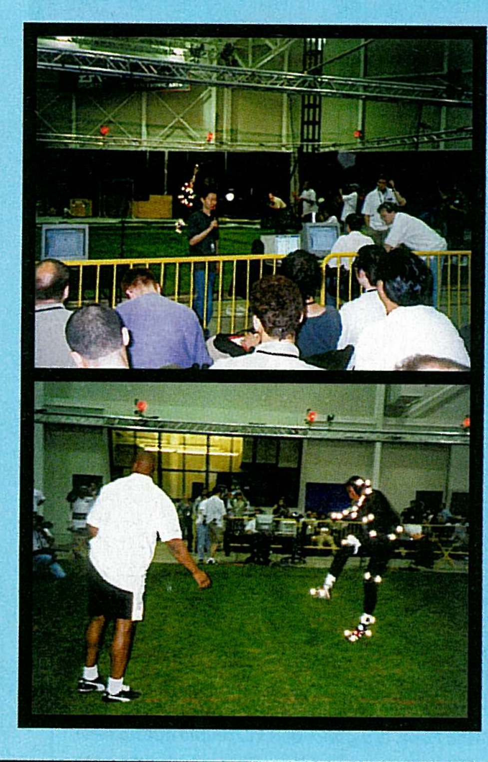
Las patadas y otros movimientos de FIFA son ensayados previamente con muñecos para que luego dos actores especialistas reproduzcan esas acciones en la sala de *Motion Capture*. Mejorado a nivel de animación, FIFA 2000 presentará animación facial en los jugadores y nuevas y espectaculares celebraciones.



Animaciones

Motion Capture

La visita a las instalaciones se inició con el acceso al estudio de *Motion Capture*, donde fuimos testigos de cómo varios ordenadores digitalizaban cada uno de los movimientos de Eddie Pope, desde disparos a puerta hasta celebraciones. El milagro lo obraban diez pequeñas cámaras que detectaban al instante la ubicación de unos imperceptibles puntos dispuestos a lo largo y ancho del traje especial que vestía Pope. Imperceptibles al ojo humano, porque ante nuestra cámara de fotos, el bueno de Eddie parecía un arbol de navidad.





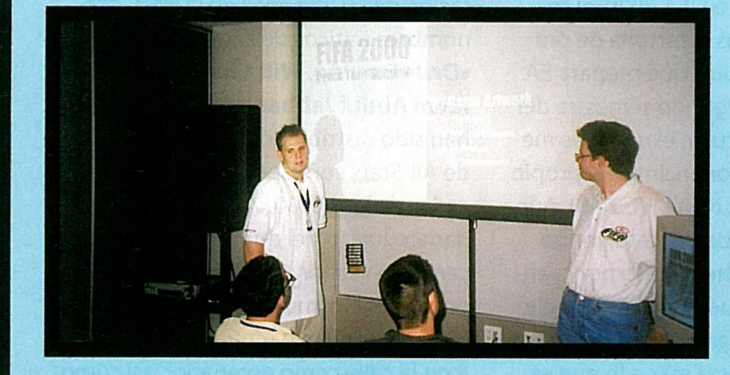
El gran número de mejoras presentadas en FIFA 2000, especialmente a nivel de jugabilidad, lo sitúan a años luz de las anteriores entregas de la saga



2000

Gráficos

En el apartado gráfico FIFA 2000 sorprenderá por el grado de detalle alcanzado en la fisonomía de los jugadores (con más de 22 tipos de cara diferentes). A pesar de las limitaciones de memoria en ***PSX***, en EA SPORTS se las han arreglado para no sólo mejorar las texturas y añadir efectos de luz, sino que ha hecho los estadios más atractivos y han mejorado la animación del público.





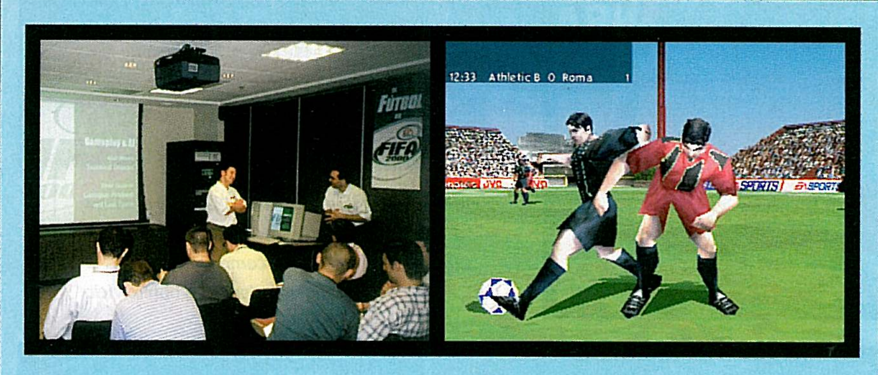






Una de las novedades más destacables de FIFA 2000 llega con los saques de esquina. Podrás seleccionar directamente a quién quieres que le llegue el balón.

Jugabilidad e I.A.



El nuevo FIFA simplificará el uso de la estrategia y las tácticas de juego, mostrará nuevos indicadores (fatiga, dirección y potencia del pase) y nuevas habilidades, como proteger el balón con el cuerpo. Dotado de una Inteligencia Artificial revolucionaria, en EA SPORTS aseguran que jugar contra la CPU será igual de divertido que contra un humano.





Aparte de mostrar públicamente su admiración por **Manolo Lama** (para ellos es el mejor comentarista de FIFA del mundo), los responsables del audio de FIFA 2000 nos adelantaron algunos de los temas que compondrán la banda sonora del juego, en la que han participado gente como Apollo Four Forty, Lunatic Calm o Reel Big Fish. Doblado a nueve idiomas (incluyendo el castellano -ojalá repita **Manolo Lama**-), FIFA 2000 incorporará 85.000 palabras y más de 3000 nuevos nombres. En audio, los FIFA siguen sin rival.

Audio

NBA LIVE 2000



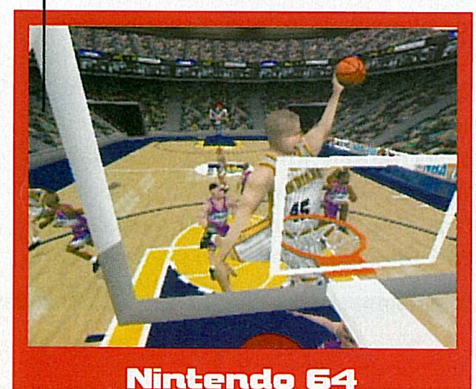
Tras una primera jornada dedicada íntegramente a FIFA 2000, el segundo día tuvimos la fortuna de probar el resto de títulos que prepara EA SPORTS para el segundo semestre del año. A nivel particular, el que más me gustó de todos, por encima del propio FIFA, fue sin duda NBA LIVE 2000. Aún sin ser un fan del baloncesto, tengo que decir que fui hechizado por la entrega ***N64*** en la que predomina el elemento *arcade*, mientras que la versión ***PlayStation*** se ajusta más a lo que es un partido de *basket* real. Además cuenta, al igual que la entrega ***PC***, con una característica que volverá locos a los amantes del baloncesto: la incorporación de 60 leyendas de la **NBA**, con nombres míticos de la talla de **Julius «Dr.J» Earving**, **Wilt Chamberlain**, **Kareem Abdul Jabbar** o **Bill Russell**, que han sido distribuidos en cinco equipos de All-Stars correspondientes a las décadas de los 50, 60, 70, 80 y 90. Un verdadero lujazo del que por desgracia carece la versión ***N64***. Eso sí, lo que permanece común para ambas versiones es un adictivo modo *One on One* (con la calle como escenario), así como la incorporación de animación facial en cada uno de los jugadores. No puedo esperar a tenerlo entre las manos.

La entrega PSX de NBA 2000 incorporará jugadores clásicos de la talla de Abdul Jabbar o el Dr.J.

PlayStation



*Mientras que la versión **PlayStation** se decanta más por el realismo, la entrega **N64** es un puro delirio arcade, con unos gráficos y un sonido sensacionales.*



Nintendo 64













Otro de los puntos fuertes de NBA 2000 es el modo One on One, donde podrás competir contra otro jugador con la calle como escenario. Es un verdadero y completo vicio.

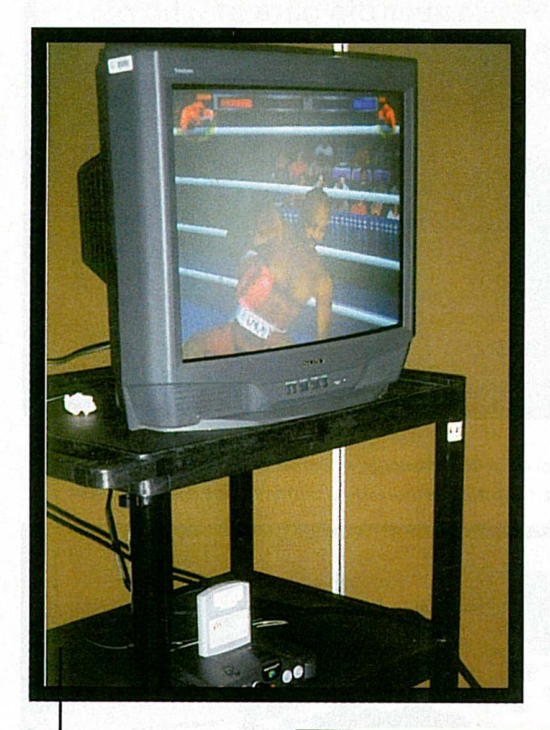






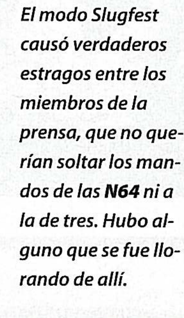


KNOCKOUT KINGS 2000



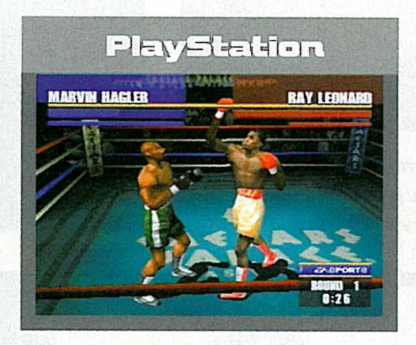


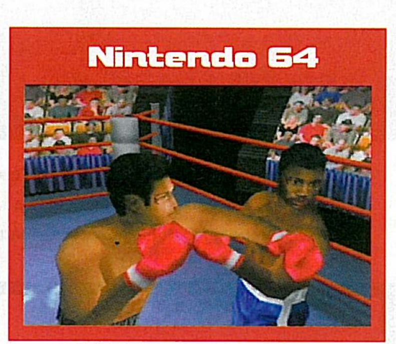
Otro título que gozó de gran acogida entre los asistentes fue KNOCKOUT KINGS 2000, del que sólo se mostró la versión ***N64***, ya que la entrega ***PLAYSTATION*** saldrá al mercado algo más tarde. Como en el caso de NBA LIVE, KNOCKOUT KINGS de ***NINTENDO 64*** posee un mayor componente *arcade* que la versión ***PLAYSTATION***, personificado en el exclusivo modo *Slugfest*, donde no hay árbitro, todo vale y hay cabida incluso para los golpes especiales. En cambio, sólo presentará 25 boxeadores clásicos frente a los 50 incluidos en ***PLAYSTATION***. Entre esos nombres míticos del ring podréis encontrar, como en el primer KNOCKOUT KINGS, a **Muhammad Alí**, **Oscar De La Hoya**, **Sonny Liston** y nuevas incorporaciones, como el gran **Joe Frazier**. **Oscar De La Hoya** y **Sugar Ray Leonard** han participado activamente en el desarrollo de juego, lo que asegura grandes dosis de realismo. El juego ha sido desarrollado en ***NINTENDO 64*** por BLACK OPS, mientras que la propia ELECTRONIC ARTS se encargará de producir la versión ***PSX***, que por lo que nos contaron, se acercará más a lo que es simulación boxística que a un *arcade* puro y duro.

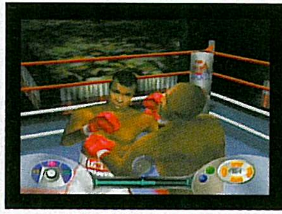


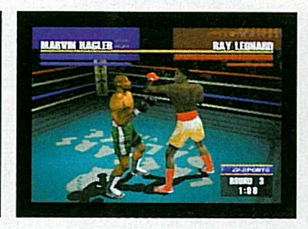
*El modo Slugfest causó verdaderos estragos entre los miembros de la prensa, que no querían soltar los mandos de las **N64** ni a la de tres. Hubo alguno que se fue llorando de allí.*



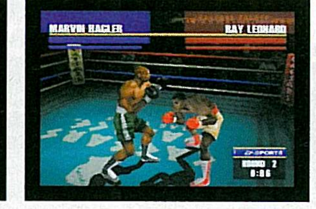








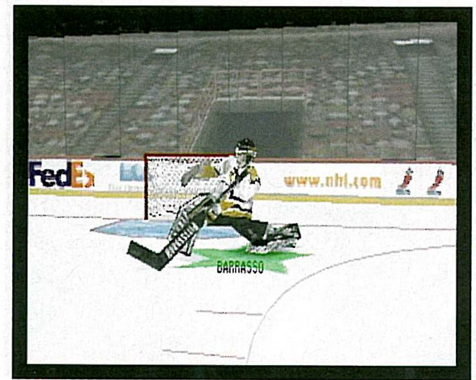




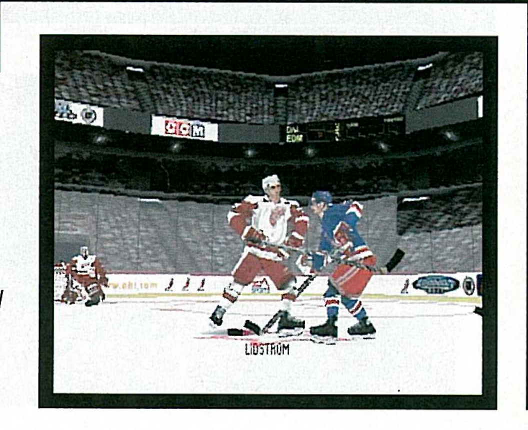




NHL 2000



Una de los sagas más veteranas de EA SPORTS cumple otra edición más, con una entrega para ***PLAYSTATION*** que destaca sobre las anteriores por su velocidad y mayor acercamiento al mundo *arcade*, por encima incluso de la simulación. Compatible con *Dual Shock*, NHL 2000 recuerda por su jugabilidad al primer y legendario EA HOCKEY de ***MD***. No llegará a **España** hasta finales de año.



Aventuras y desventuras en Canadá

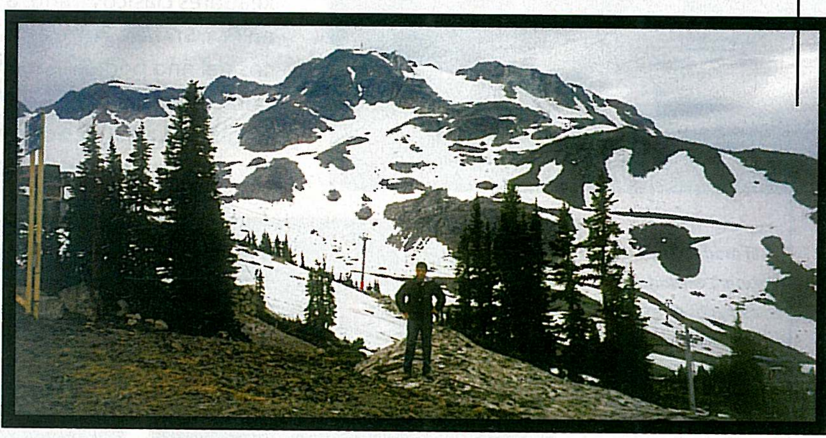
Al margen de la visita a las oficinas de EA SPORTS, el viaje a Vancouver dio para mucho más. Gracias a los desvelos de Javier, el *Product Manager* de EA (que fue como una madre para nosotros) lo pasamos en grande. Un saludo para Carlos, Alberto y el somnoliento Fernando.





*La competición de penalties con **Zach Thorthon**, portero de los Chigago Fire, como guardameta, llegó a su punto álgido cuando **Nemesis** intentó ejecutar el gol de Panenka y se cayó al suelo.*

*El pueblo de **Whisler** y su montaña, cerca de **Vancouver**, es uno de los pocos sitios del mundo donde puedes pisar la nieve en Agosto y ser aseteado al mismo tiempo por mosquitos.*







*La excursión en hidroavión a **Victoria**, y el paseo en lancha tuvo como recompensa la visión de las ballenas. Al menos una.*

*Arriba, **Nemesis** en postura legendaria. A la izquierda, con **Javier Gómez** de EA antes de arrojarle al mar. A la derecha, **Fernando** del diario MARCA vive con tensión el paseo en lancha ...zzzznnnnnn....*





CENTRO MAIL
www.centromail.es
QUIERES UNA DREAMCAST
¿GRATIS?
RESERVA TU CONSOLA DREAMCAST (PVP 39.900 pts.) EN TU CENTRO MAIL
Y CONSEGUIRÁS EL EXCLUSIVO TALONARIO CON EL QUE OBTENDRÁS:
UN PORTA CD'S Y UNA CAMISETA DREAMCAST DE REGALO
DOS VALES DESCUENTO DE 500 pts. CADA UNO POR LA COMPRA DE UN JUEGO DE SEGA
DOS VALES DESCUENTO DE 500 pts. CADA UNO POR LA COMPRA DE UN PERIFÉRICO (CONTROLLER O VISUAL MEMORY)
Y SI ERES SOCIO PARTICIPARÁS
EN EL SORTEO DE 20 DREAMCAST
¡PUEDE SALIRTE GRATIS!
Dreamcast
TALONARIO DE REGALOS
Promoción válida hasta el 23-09-99 o fin de existencias

California Dreams

Desde hace algún tiempo, y siempre por estas fechas, SONY acostumbra a reunir a la prensa europea en la costa oeste de los Estados Unidos. Allí aprovecha para presentar los títulos que actualmente se desarrollan en aquella zona del país, al amparo del cuartel general de SONY. Este año, de transición a la espera de *PlayStation 2*, arrojó pocas novedades, aunque algunos de los títulos mostrados habrán protagonizado los sueños de más de uno.



Spyro 2: Gateway to Glimmer, MUPPETS RACING, CRASH TEAM RACING y EXPEDIENTE- X fueron los títulos allí presentados, un reducido número de lanzamientos, aunque todos ellos de una enorme calidad. El *tour* por **Los Angeles** comenzó el lunes 26 de Julio, en los estudios CREATURE SHOP de **Jim Henson**, y se alargó durante cinco días. En ese periodo hubo tiempo para todo tipo de actividades, incluyendo una interesante cena en la que los máximos responsables de SONY CE EUROPE ejercieron como anfitriones. El último día de estancia prometía fuertes emociones, con la anhelada rueda de prensa en la que esperábamos conocer algo más acerca de ***PlayStation 2***. Al final vimos las mismas *demos* y las mismas especificaciones. Es decir, nada. ¡Sniff!



SONY AMERICA







Los estudios de la 20TH CENTURY FOX, en Century City, formaron parte del tour que la prensa realizó durante cinco días por tierras californianas. A la derecha, el mítico Fox Plaza de LA JUNGLA DE CRISTAL.

MUPPET RACER

Gustavo se pone a cien

El primer desarrollo «americano» que tuvimos la oportunidad de ver fue un curioso juego de carreras, al estilo MARIO KART 64, con los inolvidables Teleñecos (*Muppets*) como protagonistas. El juego, que está siendo programado por los geniales chicos TRAVELLER'S TALES, está todavía en un estado de desarrollo muy poco avanzado. De hecho, resultó imposible por su parte el proporcionar a la prensa material gráfico con el que ilustrar esta información, aunque con lo visto podemos afirmar que se tratará de un gran juego. Utilizará cada una de las películas protagonizadas por los teleñecos para ambientar los diferentes circuitos (LA ISLA DEL TESORO, EL CUENTO DE NAVIDAD, etc.), que además contarán con infinidad de tramos ocultos que el jugador deberá descubrir. A última hora de la mañana, visitamos también los estudios de la JIM HENSON CREATURE SHOP, el lugar en el que se fabrican los famosos teleñecos o donde, por ejemplo, cobraron vida los inolvidables *animatronics* de películas como BABE EL CERDITO VALIENTE O GEORGE DE LA JUNGLA. Allí también tuvimos la oportunidad de captar la simpática instantánea que ilustra esta información.



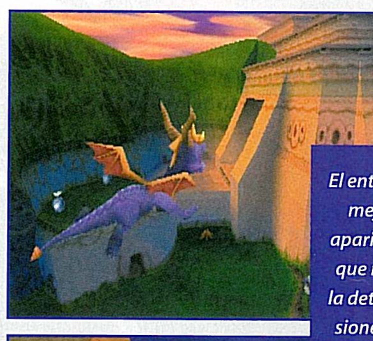
***Alicia Sanz** (Jefe de Relaciones Publicas de SONY CE **España**) fue pillada in fraganti con Gustavo. No sabemos si era un príncipe, pero sí que estaba encantado.*

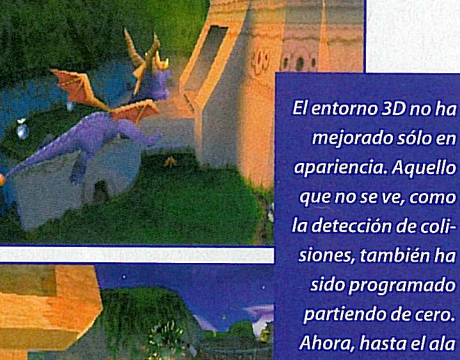
SPYRO 2: GATEW

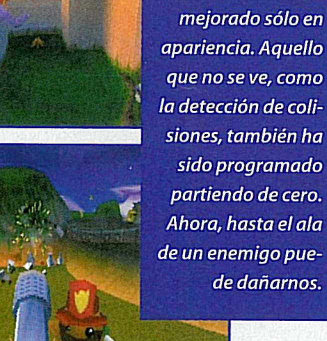
Cuando la ilusión

La visita a los estudios de INSOMNIAC tuvo lugar una agradable mañana de miércoles. Allí toda su gente paralizó el desarrollo de SPYRO 2 para atender a la prensa y mostrar al grupo de periodistas la evolución actual del juego. Nos comentaron la infinidad de novedades que esta segunda parte incluirá, como un nuevo sistema de audio, efectos









El entorno 3D no ha mejorado sólo en apariencia. Aquello que no se ve, como la detección de colisiones, también ha sido programado partiendo de cero. Ahora, hasta el ala de un enemigo puede dañarnos.

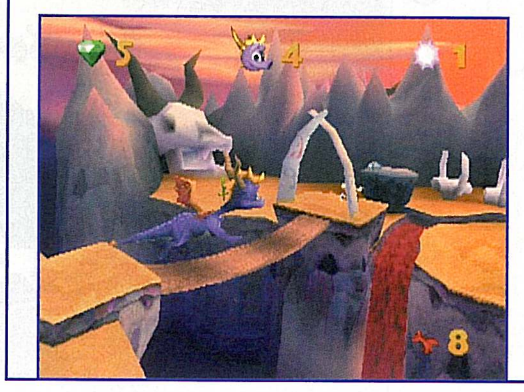




Un desliz sobre el hielo

Los chavales de INSOMNIAC demostraron un talante extremadamente divertido, hasta el punto de retarnos a jugar un partido de hockey sobre hielo ¡con escobas y sin patines! Pese a lo peligroso de la actividad, tan sólo hubo que lamentar dos pequeñas lesiones, que se solventaron con algunos puntos de sutura en la frente y una tirita en la barbilla.



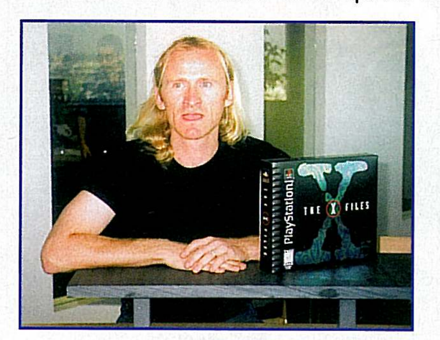




EXPEDIENTE - X

Viaje a las entrañas de la serie

El jueves 29 de julio fue un gran día, sobre todo para los fanáticos de la serie de televisión EXPEDIENTE-X. Con motivo de la presentación del juego (del que el mes pasado tuvisteis cumplida información en estas páginas), SONY nos desplazó hasta el *Fox Plaza*, el mítico rascacielos en el que se rodó LA JUNGLA DE CRISTAL con **Bruce Willis**, y que actualmente es la sede central de la productora FOX. Allí tuvimos la oportunidad de charlar con los programadores del juego y, de paso, echar un vistazo a los estudios en los que se rueda actualmente la serie EXPEDIENTE X (el rodaje de la nueva temporada comenzaba al jueves siguiente, día 5 de Agosto). Visitamos las oficinas del FBI y los despachos de la teniente Scully y el agente Fox Mulder, así como diferentes localizaciones de la serie. A última hora tuvimos la oportunidad de conocer a uno de los actores, concretamente al canadiense **Dean Haglund**, que interpreta a un experto en comunicaciones llamado Langly.





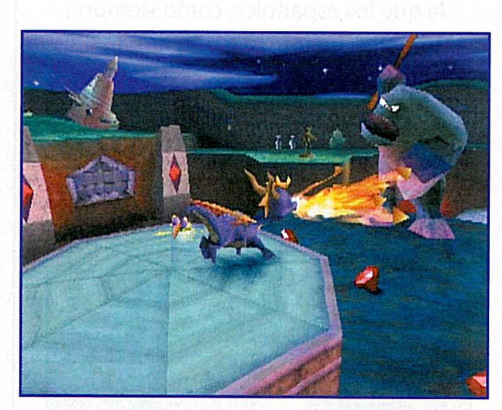


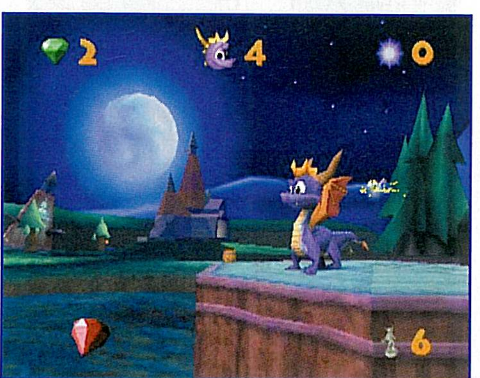
...AY TO GLIMMER

...mueve montañas

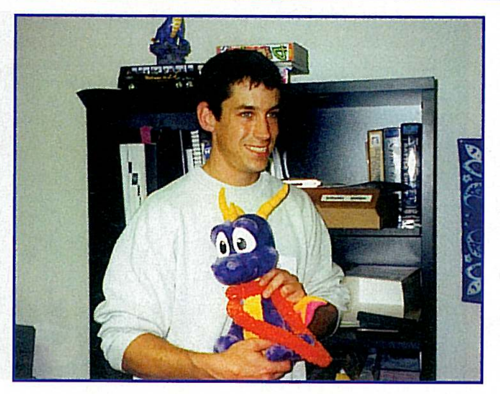
especiales para el agua más elaborados, técnicas de animación más avanzadas (permite representar muchos más personajes simultáneamente) y un largo etcétera de interesantes innovaciones. Como aperitivo, os mostramos algunas de las imágenes más espectaculares del juego y os prometemos profundizar el mes que viene en la sección SUPER NUEVO.







Insomniac



TED PRYCE, presidente de INSOMNIAC, comenta orgulloso que «en SPYRO 2 hay 100 nuevos personajes, nuevos movimientos y una tecnología mucho más elaborada», al tiempo que afirma, en cuanto al desarrollo, que «lo verdaderamente complicado fue llevar a cabo todas aquellas ideas que teníamos en un principio». Desde aquí damos fe de que lo han conseguido.



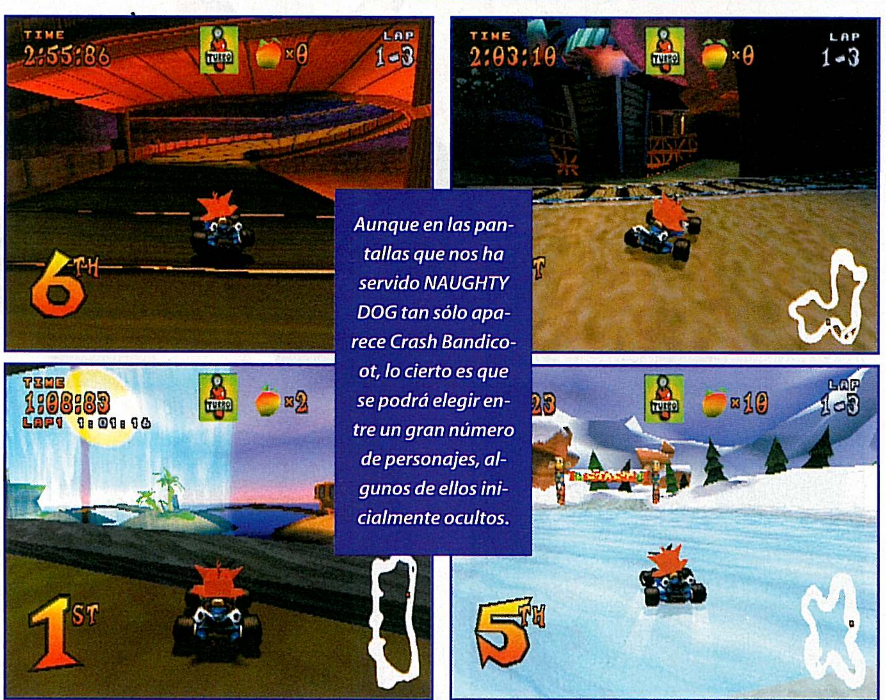
CRASH TEAM RACING

En busca de la supremacía

No es por entrar en comparaciones odiosas, pero si alguna vez has sentido envidia de tu vecino al verle jugar con títulos como MARIO KART 64 o DIDDY KONG RACING, entonces éste es el juego que estabas esperando. Y no lo decimos nosotros. Los mismos creadores de **CRASH TEAM RACING** nos reconocieron que ambos juegos habían servido como patrón para el desarrollo de este nuevo título. En los maravillosos estudios de NAUGHTY DOG en **Santa Mónica** (¡no son listos estos chicos!) tuvimos una primera toma de contacto con **CTR**. La impresión, desde luego, no pudo ser mejor. Al estupendo motor gráfico del juego (rápido, sólido y suave) hay que añadir una jugabilidad extrema, fruto de los numerosos modos de juego existentes, entre los que se cuentran el *Time Trial*, modo *Versus* y campeonato. Por supuesto, también habrá modo multijugador (hasta cuatro) y... ¡cha chan!... ¡modo aventura!. Lo dicho, una auténtica pasada.







Aunque en las pantallas que nos ha servido NAUGHTY DOG tan sólo aparece Crash Bandicoot, lo cierto es que se podrá elegir entre un gran número de personajes, algunos de ellos inicialmente ocultos.



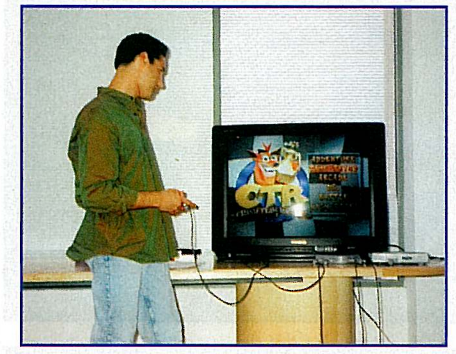
Cilindradas para todos los gustos

En CRASH TEAM RACING habrá tres cilindradas diferentes en las que competir. 100cc, 150cc y 250cc. Además se podrá elegir entre diferentes tipos de neumáticos y, durante la carrera, se tendrá acceso a un gran número de power-ups, al estilo del clásico MARIO KART 64. De cualquier modo, no os preocupéis, el desarrollo de CTR será muy sencillo.



Naughty Dog

Trás la presentación del juego en sus estudios de la Playa de **Santa Mónica**, NAUGHTY DOG nos invitó a pasar un día en las carreras, donde tuvimos la oportunidad de competir contra ellos a bordo de unos curiosos karts-de-choque. Al final se organizó una competición en la que los españoles, como siempre, sufrieron un robo a mano armada.









I-MAN BARCELONA [www.i-man.es]
Consolas Juegos Accesorios CD-R Figuras Alquiler Etc...
Direccion
I-MAN
C/ Parlamento, 31
08015 BARCELONA
Tel. 93 443 85 97
Fax. 93 443 80 06
Monster Stick
Archivadores
Remote Wizard
Wireless Control At Your Fingertips!
RemoteWizard
DexDrive
Twing Turbo
Error de desbordamiento
Error fatal al intentar mostrar todas las novedades y ofertas, llame al nº: 93 443 85 97
ACEPTAR
Video in PC
GAME HUNTER
Carcasas
¿Quienes Somos?
Productos
Novedades
Ofertas
Alquiler
Reparacion
Apagar sistema
I-MAN 99
Inicio
Novedades I-MAN
21:56

PLAYSTATION

1 **METAL GEAR SOLID** =
Aventura • Konami
¡Y sigue aquí, señoras y señores!, mucho me temo que hasta finales de año no nos vamos a librar de la obra maestra de Konami. Pero si todavía tenéis más ganas de Metal Gear Solid, dentro de muy poquito llegará MGS Special Missions para alegrar tu vida de mercenario.

2 **DRIVER** =
Conducción • GTI

3 **V-RALLY 2** =
Conducción • Infogrames

4 **RIDGE RACER TYPE 4** =
Conducción • Namco

5 **I.S.S. PRO'98** =
Deportivo • Konami

6 **SYPHON FILTER** NOVEDAD
Aventura espionaje • S.C.E.A.

7 **SILENT HILL** =
Survival Horror • Konami

8 **STREET FIGHTER ALPHA 3** =
Beat'em-up • Capcom

9 **POINT BLANK 2** NOVEDAD
Shoot'em-up • Namco

10 **RONIN BLADE** NOVEDAD
Aventura-Beat'em-up • Konami

11 **FINAL FANTASY VII PLATINUM** =
RPG • Squaresoft

12 **GRAN TURISMO PLATINUM** =
Conducción • Sony C.E.

13 **CAPCOM GENERATIONS** =
Clásicos • Capcom

14 **R-TYPE DELTA** =
Shoot'em-up • Irem

15 **RESIDENT EVIL 2** =
Aventura • Capcom

16 **OMEGA BOOST** =
Shoot'em-up • S.C.E.

17 **ROLLCAGE** =
Conducción • Psygnosis

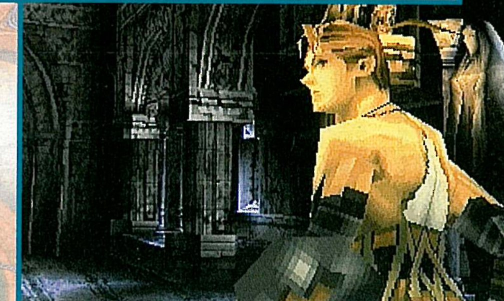
18 **LEGEND** =
Beat'em-up • Toka

19 **STREET FIGHTER COLLECTION 2** =
Beat'em-up • Capcom

20 **APE ESCAPE** =
Plataformas 3D • Sony C.E.

GAME BOY COLOR

1 **ZELDA DX** =
Action-RPG • Nintendo



El Action RPG protagonizado por Link se mueve menos del top que un muñeco de nieve. Por nosotros que así sea.

2 **SUPER MARIO BROS. D.X.** =
Plataformas • Nintendo

3 **R-TYPE DX** =
Shoot'em-up • Irem

4 **WARIOLAND 2** =
Plataformas • Nintendo

5 **CONKER'S POCKET TALES** NOVEDAD
Aventura • Nintendo-Rare

6 **SPY VS. SPY** ↓
Arcade • Kemco

7 **OBELIX** =
Plataformas • Infogrames

8 **SHANGHAI POCKET** =
Puzzle • Sunsoft

9 **TETRIS DX** =
Puzzle • Nintendo

10 **GAME & WATCH GALLERY** =
Arcade • Nintendo

El guatón citroneta
GAFOTIN GORDON • PLASTATION

Zopenco Sanz
CRATEROIDS • GAME BOY DOLOR

El más vanguardista
METROPOLIS S.R. • DREAMCAST

El más prometedor
VAGRANT STORY • PLAYSTATION

El mejor del mes
SOUL CALIBUR • DREAMCAST

TOP

TOP SUPERJUEGOS



NINTENDO 64

1 **THE LEGEND OF ZELDA** =
Action RPG 3D • Nintendo
Se admiten apuestas de cual es el juego que va a pasar las navidades en lo más alto del top de Nintendo 64.

2 **SUPER MARIO 64** =
Plataformas 3D • Nintendo

3 **STAR WARS EP.1 RACER** =
Conducción • Nintendo

4 **F1 WORLD GP 2** =
Conducción • Nintendo

5 **F-ZERO X** =
Arcade-Conducción • Nintendo

6 **QUAKE II** =
Shoot'em-up 3D • Activision

7 **BANJO KAZOOIE** =
Plataformas 3D • Nintendo-Rare

8 **CASTLEVANIA** =
Plataformas 3D • Konami

9 **ISS 98** =
Deportivo • Konami

10 **BEETLE ADVENTURE RACING** =
Conducción • Electronic Arts

JAPON

1 **FINAL FANTASY VIII • PSX** =
RPG • Squaresoft
Ya queda menos para que el octavo capítulo avasalle de esta manera al resto de títulos japoneses.

2 **SOUL CALIBUR • DREAMCAST** NOVEDAD
Beat'em-up • Namco

3 **FINAL FANTASY COL. • PSX** =
RPG's • Squaresoft

4 **ACE COMBAT 3 • PLAYSTATION** ↓
Shoot'em-up • Namco

5 **LEGEND OF MANA • PLAYSTATION** NOVEDAD
Action RPG • Squaresoft

6 **WINNING ELEVEN 3 F.V. • PSX** =
Deportivo • Konami

7 **HOUSE OF THE DEAD 2 • DREAMCAST** =
Arcade • Sega

8 **MARIO GOLF • GAME BOY COLOR** NOVEDAD
Deportivo • Nintendo-Camelot

9 **KOF DREAMMATCH'99 • DREAMC.** =
Beat'em-up • SNK

10 **SHUTOKOU BATTLE • DREAMCAST** =
Conducción • Genki

NEO GEO

1 **KING OF FIGHTERS'98** =

2 **METAL SLUG X** =

3 **KING OF FIGHTERS '97** =

4 **KING OF FIGHTERS'95** =

5 **LAST BLADE 2** =

NEO GEO POCKET

1 **KING OF FIGHTERS R2** =

2 **KING OF FIGHTERS R1** =

3 **METAL SLUG FIRST MISSION** =

4 **NEO GEO CUP '98** =

5 **SAMURAI SPIRITS** =

SUPER NUEVO

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

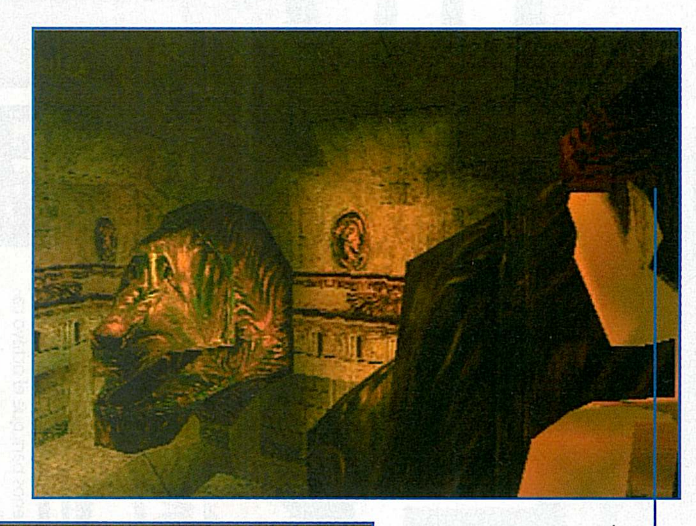
Agarraos que vienen curvas

EIDOS
Core Design
CD ROM
REINO UNIDO





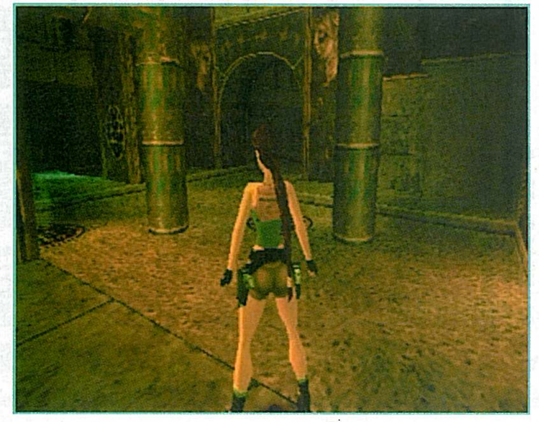
La eterna comparación entre Lara Croft e Indiana Jones cobra mayor fundamento al ser **Egipto** el país protagonista de las aventuras.







La gente de EIDOS afirma que **Tomb Raider IV: The Last Revelation** es el más brillante técnicamente hablando, lo que se adivina sobre todo por sus efectos de luz, que sin duda son los más cuidados de todas las entregas de la serie.



Por fin, aunque con cuentagotas, nos van llegando noticias sobre **Tomb Raider IV: The Last Revelation**, la última aventura que la reina de los videojuegos Lara Croft protagonizará para ***PlayStation***.
Egipto, la tierra del misterio, de los faraones y de la mitología sirve de escenario para esta aventura, en la que Lara se enfrentará a un sinfín de laberintos en forma de tumbas jalonados con puzzles, trampas y acertijos diseñados para satisfacer las más grandes ansias de aventura de los fanáticos del universo Tomb Raider. El argumento es el habitual, y Lara deberá escapar de su terrible destino y evitar que la humanidad quede sumida en la destrucción más absoluta.
Secuencias en *FMV* a lo largo de todo el juego y la ausencia total de pantallas de carga entre fase y fase gracias a nuevas rutinas de programación, harán de cualquier partida una experiencia inolvidable, sin tiempo para distraer la mente con otra cosa que no sea Lara Croft y su nueva epopeya.
Entre las novedades incluidas en **The Last Revelation** hay que destacar un nuevo sistema de menús y de inventario, dejando de lado los famosos anillos e incorporando la posibilidad de com-

Todo lo que concierne a los movimientos de Lara Croft ha sido rediseñado y remodelado para que pudiera acometer las nuevas pruebas y puzzles a los que deberá enfrentarse. El aspecto de la heroína ha sido optimizado, pero sin perder ni un ápice de su personalidad.

binar *items* para potenciarlos. Dichas nuevas posibilidades se traducen en nuevos e imaginativos puzzles a resolver, que precisarán de todas las habilidades de Lara para ser resueltos, así como de sus inéditos movimientos y poderes incorporados para esta entrega. Los magníficos escenarios son más reducidos que en anteriores ocasiones, con el fin de no perder tanto tiempo deambulando por ellos y poder superar fases más rápidamente. Dichas localizaciones son ahora mucho más detalladas y están adornadas con un mayor número de objetos. Destaca además el cuidado en la iluminación, con multitud de focos de luz que variarán el cromatismo tanto de Lara como de las estancias donde nos encontremos, así como los reflejos del entorno. Las texturas también han sido optimizadas para mejorar la definición gráfica y el realismo. En próximos números, con una *beta* ya jugable en las manos, os contaremos más. **THE SCOPE**



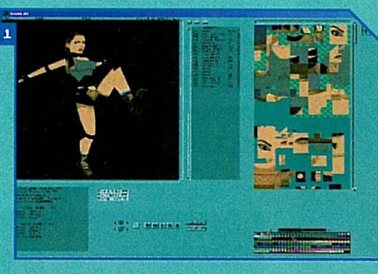




La nueva aventura de Lara Croft discurre en el misterioso y mitológico Egipto

Work In Progress

Aquí tenéis una pequeña muestra del trabajo de los programadores a la hora de dar vida al que promete ser el mejor TOMB RAIDER de la historia.



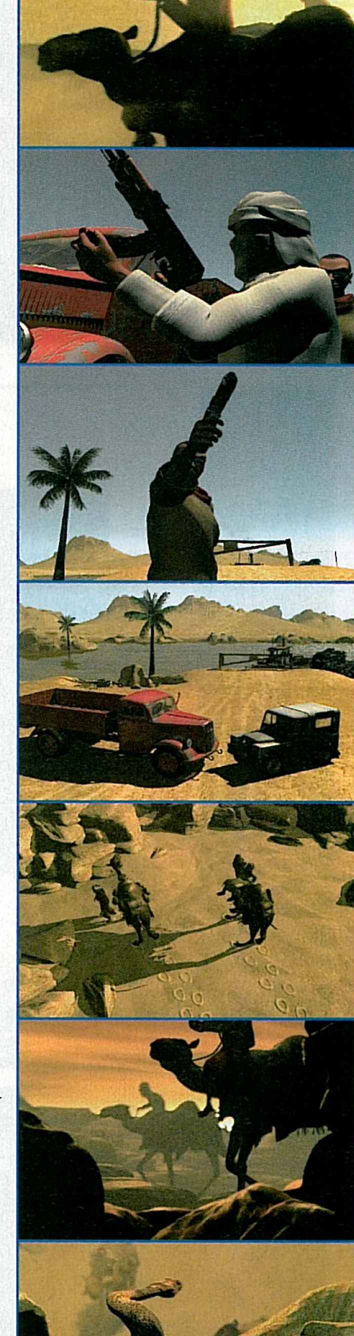




1 En esta pantalla podéis ver un momento en el que los programadores dotan de animación a Lara Croft..

2 Los escenarios han sido cuidados hasta el más mínimo detalle en las texturas y en el diseño de cada pasaje.

3 La iluminación de cada una de las estancias también ha tenido un trato especial para acentuar el realismo.



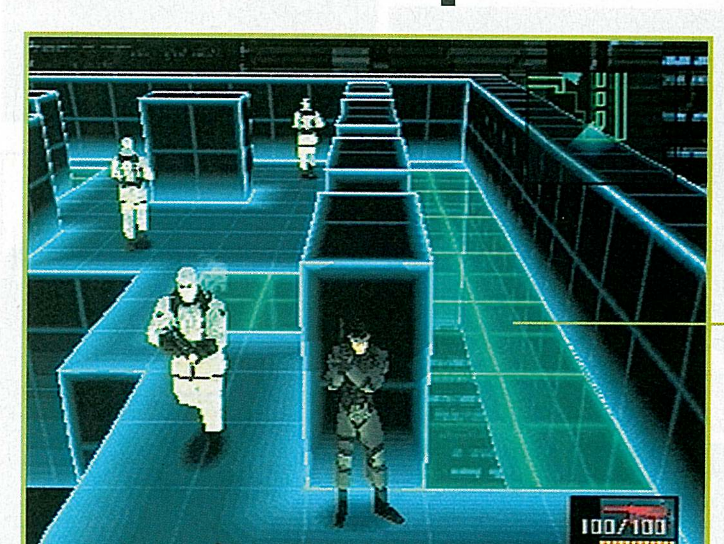


SUPER NUEVO

METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS

El espectáculo sólo acaba de empezar

KONAMI
KCE Japan
CD ROM
JAPON



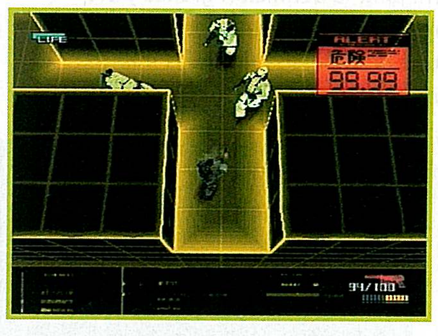


La mecánica de estas Special Missions va mucho mas allá de lo visto en el VR Training del ***Metal Gear Solid****. Aquí el jugador se ve obligado a utilizar todo tipo de armamento, a disparar contra enemigos invisibles o soldados genoma de 30m de altura.*



MGS Special Missions *aparece en el mercado español con sólo unos pocos meses de retraso respecto al lanzamiento japonés, donde este tercer CD formaba parte de MGS Integral.*

En KONAMI no parecen dispuestos a dejar enfriar el fenómeno Metal Gear, y con sólo dos meses de retraso respecto a **Japón**, están a punto de poner a la venta en **España** la versión *PAL* de **MGS Special Missions.** Como todos sabréis, se trata de un disco compacto con 300 nuevas misiones VR, incluido originalmente en MGS Integral. Con bastante acierto, KONAMI decidió comercializar en occidente este tercer CD por separado, aunque nadie esperaba que fuera tan pronto. Una gran noticia para la creciente legión de *fans* de Solid Snake que van a poder disfrutar antes de lo esperado con las diferentes categorías que componen las 300 misiones. Distribuidas de menor a mayor dificultad, a medida que el usuario va superando misiones, otras nuevas irán surgiendo. A años luz, en cuanto a complejidad, del *VR Training* que todos conocéis, **Special Missions** incorpora pantallas que requieren el uso de diferente armamento de la aventura original, desde la pistola Socom hasta los rifles Fa-Mas y PSG-1, pasando por los lanzamisiles Stinger y Nikita, las granadas o las minas antipersonales. Además de las categorías *Sneaking*, *Weapon* o *Advanced*, KONAMI ha incorporado una cuarta, llamada *Special,* donde tienen cabida las fases más divertidas, originales y surrealistas de todo el juego. Es aquí donde se ocultan las tan esperadas misiones protagonizadas por el Ninja, los modos *Mistery*





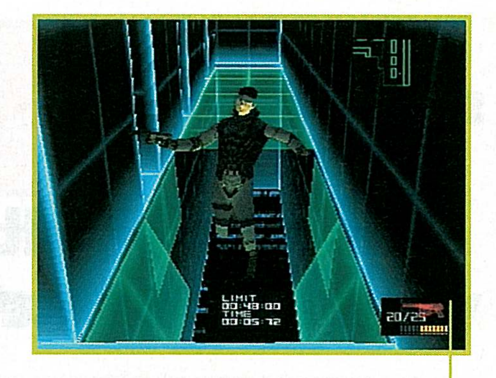
Metal Gear Solid Special Missions *cuenta con textos en castellano, toda una ayuda a la hora de superar las delirantes últimas misiones del juego.*

PlayStation • Shoot'em-up

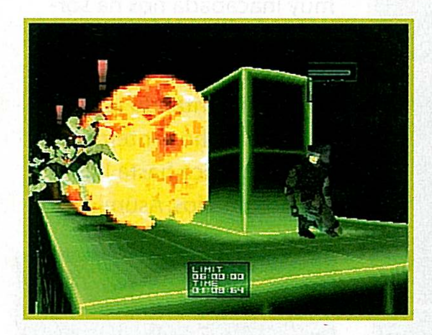
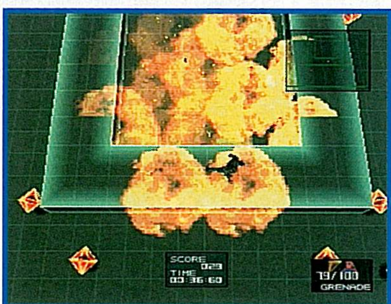
Tranquilos, hay Ninja

La noticia de que el VR DISC del MGS INTEGRAL iba a ser comercializado por separado hizo correr la sospecha sobre la desaparición de la modalidad Ninja (para conseguirla en MGS INTEGRAL era preciso acabar la aventura normal logrando el mayor rango posible, BIG BOSS). Pues bien, el modo Ninja existe en la entrega PAL, al igual que las modalidades Variety, Mistery y otras de la categoría Special. Eso sí, para llegar hasta ellas es preciso sudar sangre a través de las incontables misiones del juego, superando horas y horas de juego.



*En **MGS Special Missions** no sólo se multiplican las misiones y enemigos, sino tambien los peligros. Suelos que se abren bajo los pies de Snake, cubos explosivos, soldados genoma aún más veloces y avispados…*

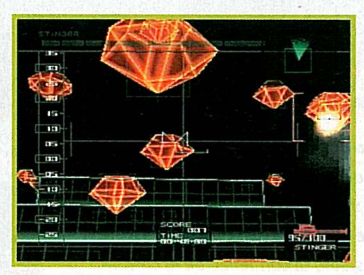
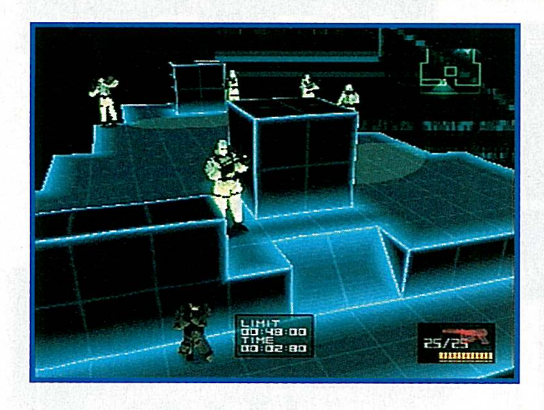







MGS Special Missions ofrece la friolera de 300 misiones diferentes, más los extras



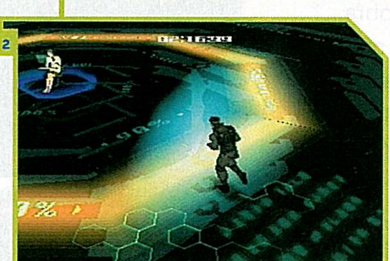
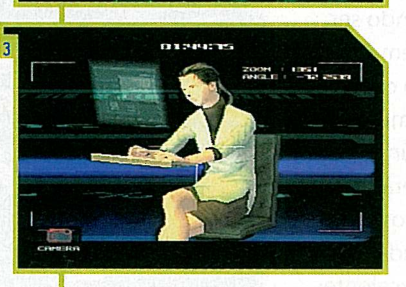
(donde Solid debe resolver unos asesinatos) y *Puzzle* o la genial *VR Mission*, una microaventura compuesta de diez fases. También se han respetado los extras del original japonés, desde los vídeos de las presentaciones del E3 y los **Tokyo Game Show**, hasta las sesiones fotográficas con Naomi Hunter y Mei Ling. Y por si fuera poco, el juego llegará con textos en castellano. Dado el éxito del MGS original, es evidente que **Special Missions** barrerá en las tiendas. Por nuestra parte, en el próximo número os ofreceremos la *review* donde analizaremos todos los modos de juego, incluidos los más difíciles de conseguir.

NEMESIS

Los esperados extras

En su paso al mercado occidental, SPECIAL MISSIONS no ha perdido ninguno de sus extras, aunque la forma de conseguirlos ha variado notablemente y depende ahora del tanto por ciento de juego superado. En unos pocos días de juego ya hemos conseguido dos de los tres vídeos y sendas sesiones fotográficas con N. Hunter.

1


2

3


1 Aunque permanecen en japonés, KONAMI no ha olvidado incluir el vídeo del E3 de 1997 y los dos del TGS del 98.
2 A diferencia del VR Disc nipón, en la versión PAL hay que superar tantos por ciento para acercarse a las chicas.
3 Por ahora hemos conseguido fotografiar a Naomi Hunter en dos sugerentes posturas: de pie y sentada.

SUPER NUEVO

WIP3OUT

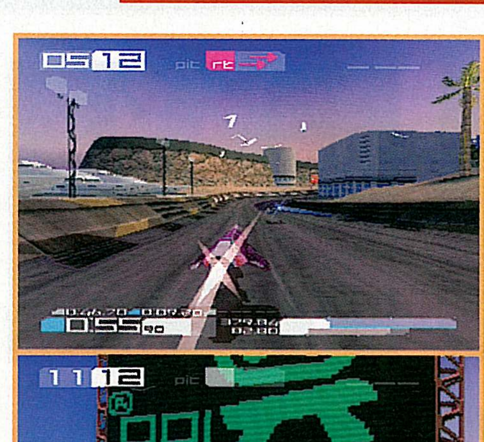
Cuando el último va a ser el mejor

Sony C.E.
Psygnosis
CD ROM
REINO UNIDO

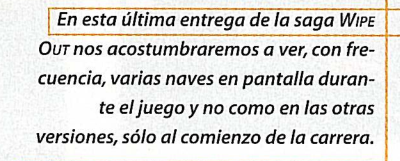




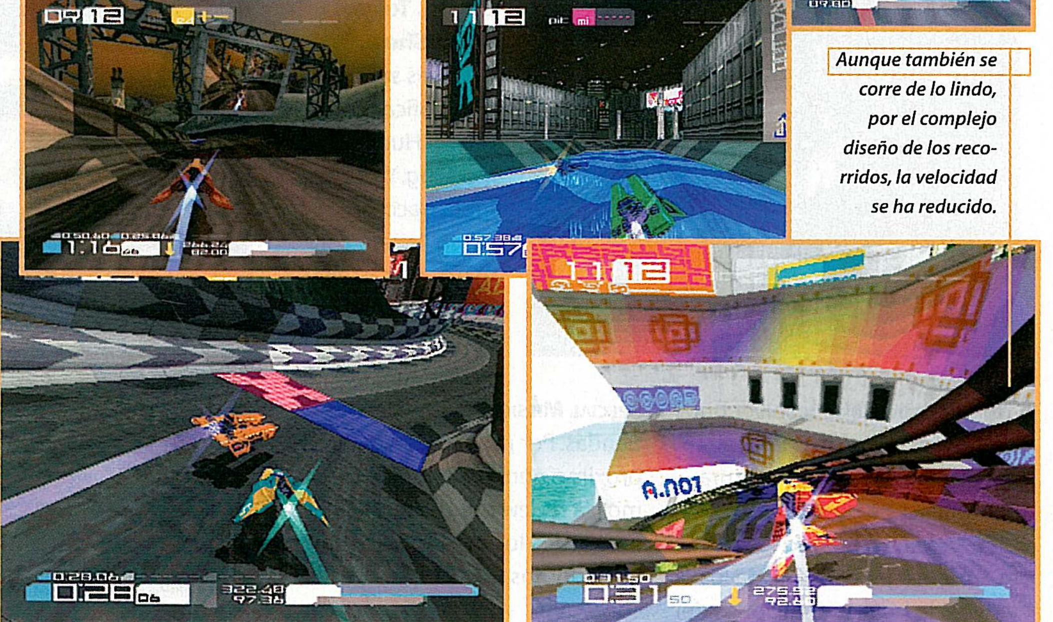
Lo que hace grande a una compañía no es acertar de vez en cuando y ofrecer a sus parroquianos una obra maestra que sirva para quitar el mal sabor de anteriores decepciones. Eso es estar en el vagón de los mediocres y darse, de vez en cuando, una vuelta por los vagones de primera. Las compañías que a nosotros nos parecen verdaderamente grandes son aquellas que arriesgan en cada producto intentando ser especiales y sin importarles demasiado si se ajusta a los cánones de lo comercial. En ese afán se pueden cometer errores puntuales y pegar algún petardazo sonado pero, por lo general, esa política de riesgo suele dar unos frutos bastante interesantes, y por cada juego malo suelen ofrecernos tres excelentes y alguna que otra obra maestra. PSYGNOSIS es una de esas compañías, y **Wipe Out 3**, que en un par de meses saldrá a la venta, será como mínimo un extraordinario título. Aunque aún estamos ante una versión muy inacabada nos ha sorprendido el giro que sus programadores han dado al juego aumentando la jugabilidad en muchos enteros y la calidad gráfica hasta límites extraordinarios. Asumiendo







En esta última entrega de la saga Wipe Out nos acostumbraremos a ver, con frecuencia, varias naves en pantalla durante el juego y no como en las otras versiones, sólo al comienzo de la carrera.



Aunque también se corre de lo lindo, por el complejo diseño de los recorridos, la velocidad se ha reducido.

PlayStation • Conducción

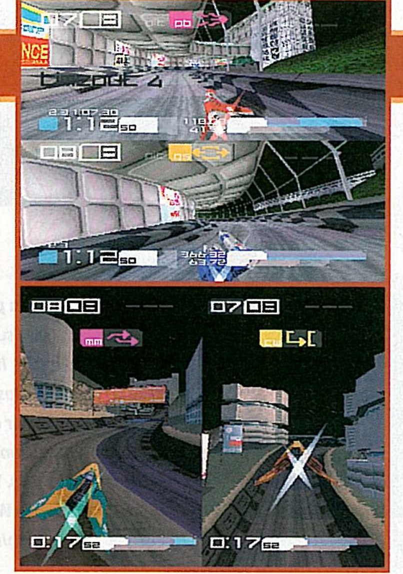






Dos Jugadores





Uno de los aspectos más novedosos y destacables de WIPE OUT 3 es la confirmación definitiva del prometido modo para dos jugadores simultáneos. en alta resolución, a pantalla partida (vertical u horizontal) y con una velocidad similar a la del modo para un sólo jugador, esta opción cumple con creces todo lo que los fanáticos de la saga exigían. como además en esta edición hay más rivales, esta opción promete ser una auténtica pasada.







Un detalle que sabrán apreciar los amantes de esta gran saga de PSYGNOSIS son las nuevas cámaras. Cada nave cuenta con un diseño propio de cabina y la visibilidad es realmente buena.

riesgos importantes, PSYGNOSIS ha optado por disminuir un poco la velocidad de la anterior entrega, excesiva a partir de ciertos niveles, y ofrecer al jugador la oportunidad de disfrutar plenamente de la impresionante belleza del entorno. Gráficos en alta resolución, más vehículos en pantalla, una suavidad de movimientos muy superior a todas las entregas anteriores y un diseño en los recorridos mucho más atractivo, hacen de **WIPE OUT 3** un espectáculo único. Ocho nuevos circuitos, un modo para dos jugadores simultáneos, tres nuevos equipos (además de los 5 originales de WP 2097), compatible con *Dual Shock*, nuevos modos de juego y nuevo sistema de inteligencia artificial en nuestros oponentes, son algunos *extras* que, añadidos al impecable trabajo gráficos, convertirán a este WIPE OUT en el mejor de todos los existentes. A nosotros nos ha dejado, y este puede ser el mejor signo, con la misma sensación que cuando vimos y jugamos al primero. **DE LUCAR**





SUPER NUEVO

MARIO GOLF

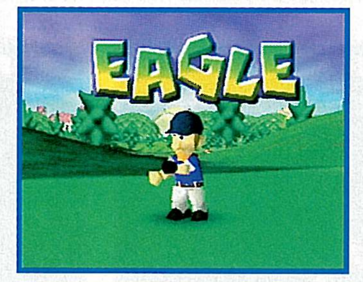
NINTENDO
CAMELOT
128 Megas
JAPON

El mejor juego de golf de la historia



Hasta poder jugar con Mario hay que sudar de lo lindo. Aunque lo lógico hubiera sido que fuera uno de los personajes iniciales, para llegar a él deberéis derrotar a un montón de rivales en el modo Versus. Yoshi ya es difícil pero será con Wario donde descubriréis el significado real de esa palabra.





En nuestro número pasado, en la sección de **MADE IN JAPAN**, os comentábamos que **MARIO GOLF** no tardaría demasiado en llegar a **España**, y parece que NINTENDO lo tendrá en las tiendas dentro de algo más de un mes. Para los amantes de los juegos de golf se trata de una excelente noticia, porque este cartucho de CAMELOT es de lo más grande y divertido que hemos visto relacionado con este deporte. Divertido, sencillo de manejar, con gran variedad de modos y con una jugabilidad que se nos antoja absolutamente eterna, **MARIO GOLF** es una auténtica obra maestra del género. Para que os hagáis una idea del excelente trabajo realizado por CAMELOT, se puede decir que **MARIO GOLF** es una versión muy mejorada del gran EVERYBODY´S GOLF de ***PLAYSTATION***. En lo fundamental, se puede decir que ambos juegos son lo mismo, pero **MARIO GOLF** añade a todo lo bueno de aquel EVERYBODY´S GOLF algunos modos más de juego, más personajes, más campos y, lo que es más importante, muchas más horas de juego. Los nuevos modos de juego os encantarán y supondrán un reto serio e importante a nuestro dominio del juego. Sólo con los duelos para sacar nuevos personajes, ahora mucho más reñidos y abundantes, sudaréis auténtica sangre para conseguir superar a Yoshi o Wario. Cuando descubráis que aún os quedan otros 8 personajes más, empezaréis a







Un detalle digno de agradecer es la grabación automática de los mejores golpes. Parece una tontería pero seguro que os gustará ver vuestros logros.

Torneo y Versus

Aunque estos dos modos sean en realidad independientes, en la práctica terminan por estar muy unidos. Para tener más posibilidades de ganar los torneos y obtener nuevos campos tendremos que intentar sacar los jugadores ocultos en el modo versus. Lo ideal es que alternes una partida en cada modalidad.









Aunque aún no sabemos la cantidad exacta de campos, estamos seguros de que en Mario Golf hay bastantes más recorridos que estos seis de la pantalla. A partir del tercero, tienen un montón de complicaciones.







Divertido, enorme y tremendamente jugable, Mario Golf es una obra maestra para los amantes del golf



Extras muy originales

Sólo con los modos torneo y versus tendríamos para varios meses, pero en Mario Golf encontraréis además otros subjuegos muy interesantes. Un modo de golf cronometrado, retos de habilidad o un minigolf serán otras pruebas a las que deberemos enfrentarnos. Son ideales para relajarse pero también son duros.







1 La oferta de modos de juegos es realmente interesante y os garantizará muchísimas horas de diversión.

2 Aunque hay algunos hoyos casi imposibles, el modo de los retos de habilidad es de lo más entretenido.

3 El minigolf es un extra tradicional pero aquí han logrado dotarlo de algunos elementos muy originales.



comprender las verdaderas dimensiones de este impresionante y cautivador cartucho. Es tan bueno que lo único que podréis criticarle a Mario Golf es que los programadores no hayan logrado plasmar a la perfección a los personajes del juego. No es que sean un horror, pero es cierto que, en algunos casos, el parecido y las proporciones no están especialmente logradas. Como ese es su único fallo, creemos que nadie hará demasiada sangre en este asunto y que todo el mundo quedará fascinado ante su increíble e interminable jugabilidad. A nosotros nos tiene absolutamente enamorados. **DE LUCAR**

TARZAN

El hombre mono se pone el ídem

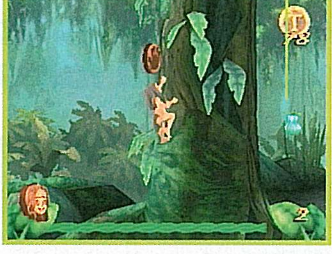
DISNEY INT.
Eurocom
CD ROM
EE.UU.

Disney's TARZAN
START GAME
OPTIONS
LOAD GAME



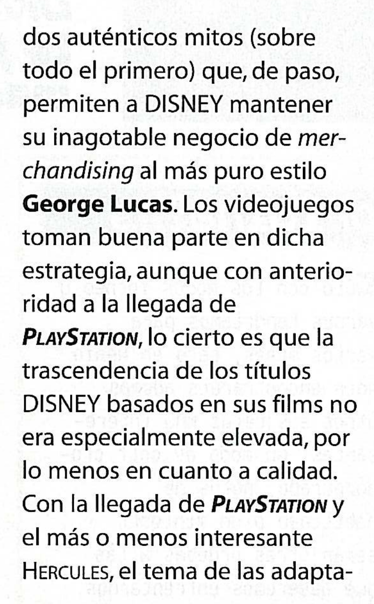
ENTORNO 3D *Pese a ser un juego de plataformas básicamente 2D, todos los escenarios de* ***Tarzan*** *se desenvuelven bajo la sombra de un impactante entorno 3D muy semejante al de* *Hercules. También nos recuerda al no menos impactante* *Mundo Perdido de DREAMWORKS.*







Como cada año por estas fechas, DISNEY acude a su cita con las carteleras españolas (antes cumple el trámite al otro lado del atlántico) para acercarnos las aventuras del último personaje elegido por la factoría. Hace dos años fue Hercules y éste lo es **Tarzan**, dos auténticos mitos (sobre todo el primero) que, de paso, permiten a DISNEY mantener su inagotable negocio de *merchandising* al más puro estilo **George Lucas**. Los videojuegos toman buena parte en dicha estrategia, aunque con anterioridad a la llegada de ***PlayStation***, lo cierto es que la trascendencia de los títulos DISNEY basados en sus films no era especialmente elevada, por lo menos en cuanto a calidad. Con la llegada de ***PlayStation*** y el más o menos interesante Hercules, el tema de las adaptaciones cambió radicalmente. Ahora no hay que limitarse a jugar con la aventura, también se puede tener acceso a muchas de las secuencias del film, que en esta ocasión sirven como perfecto preludio para cada uno de los niveles o fases del juego. Ya ocurrió con Hercules, en el que se pudo disfrutar de algunos de los números musicales del film, algo que se repite ahora con **Tarzan** y la última gran canción DISNEY, titulada *Strangers like me*, que ha sido interpretada por el mismísimo **Phil Collins** en cinco idiomas diferentes, incluido el castellano. En lo que respecta al juego en sí, **Tarzan** contará con un desarrollo muy similar al de Hercules, al que se asemeja incluso en el motor gráfico del juego. En esta ocasión se cambiará el marrón de la metrópoli griega por el verde de la selva virgen, aunque conservando toda la solidez y suavidad del entorno 3D de la anterior producción DISNEY. Lo más interesante de la aventura es que estará repleta de todo tipo de secretos y pasajes por descubrir, así como niveles de corte algo menos convencional, como el de la estampida de los elefan-







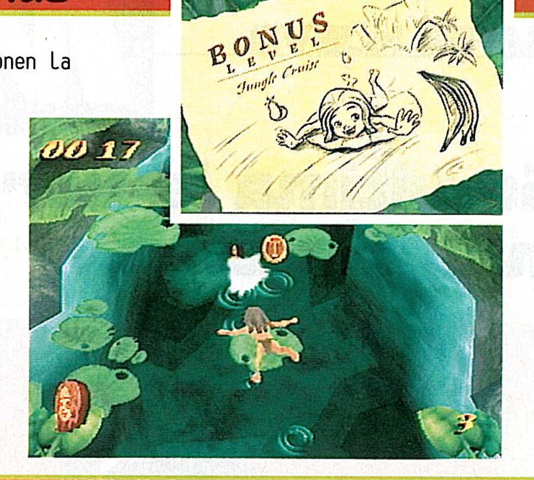
El juego está repleto de secuencias de la película

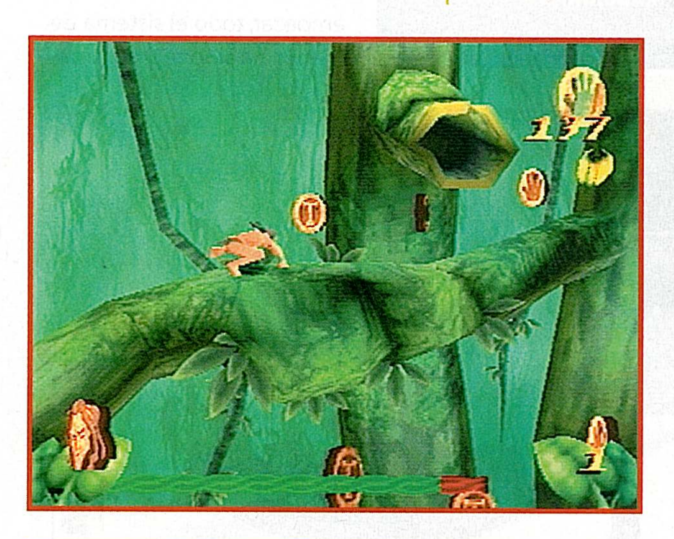


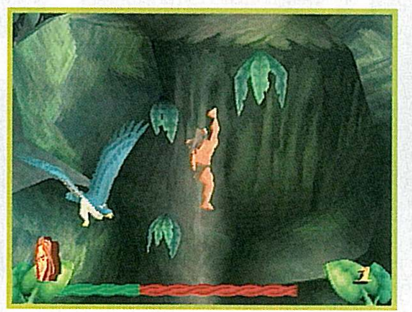
El efecto de las lianas será uno de los más logrados de todo el juego. Tan reales que incluso el control de las mismas se torna complicado. De cualquier manera, merece la pena deleitarse con ellas.

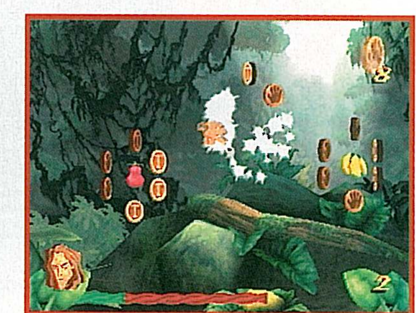
Niveles de bonus

Además de los 14 niveles que componen la aventura, el juego se completa con varios niveles de bonus a los que, al contrario que el resto de fases, no se puede acceder desde el menú de opciones. Dichos niveles de bonus cuentan con un contador de tiempo, por lo que además de recoger las pertinentes monedas con la T de Tarzan, habrá que conseguir también los objetos que aumentan dicho contador.









Como cada año, Disney nos recompensa con la adaptación de su último éxito cinematográfico



Secuencias de regalo

Conforme se va avanzando en la aventura, TARZAN (el juego) ira potenciando la opción «película» del menú opciones. Habrá que cumplir varias condiciones para que el jugador sea recompensado con nuevas secuencias de la última película de DISNEY. Ver una secuencia antes de cada nivel no significa que ésta quede abierta.

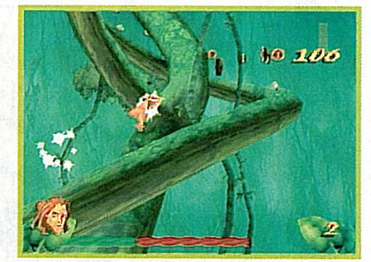






1 Completar un determinado número de niveles (con el porcentaje que sea), es motivo para obtener una secuencia.
2 Cuando esto ocurre, aparece la pertinente pantalla congratulándonos por el éxito conseguido.
3 Si además completas los niveles recogiendo el 100% de lo requerido, entonces se abrirán muchas más secuencias.







Algunos animales del juego, como el rinoceronte, hacen algo más que pupita. También permiten saltar sobre ellos para conseguir un salto especial que permita alcanzar ciertos objetos.

tes. Todo esto le dotará de una cierta vidilla a un sistema de juego que, a pesar de estar desarrollado íntegramente en 3D, cuenta con las características propias de todo plataformas en 2D. Lo que habrá que comprobar una vez la versión en castellano esté en nuestro poder, es si **TARZAN** no será demasiado parecido a su predecesor **HERCULES**, algo que por el momento nos tememos ocurrirá en gran medida. **J. C. MAYERICK**

MISSION: IMPOSSIBLE



Se ultima la versión más esperada

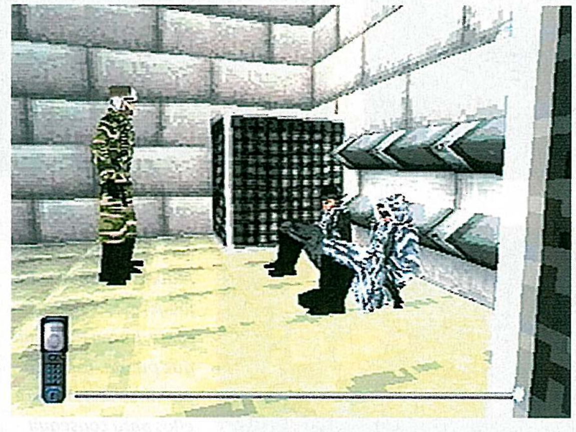
Infogrames
X-Ample
CD ROM
ALEMANIA

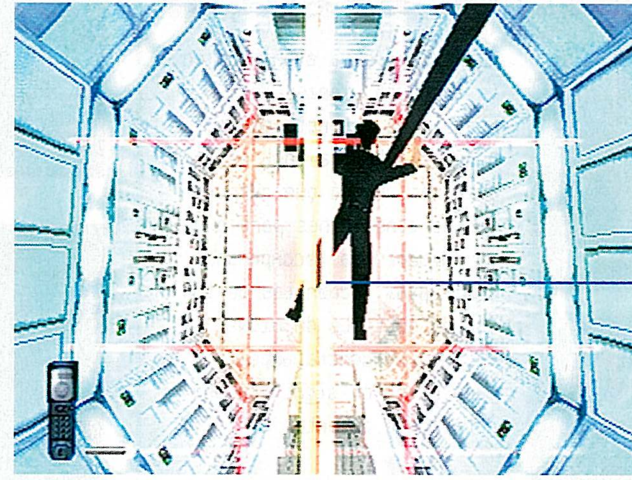




Es posiblemente una de las secuencias más espectaculares de la película, y que como ya ocurrió en Nintendo 64, en PSX ha sido reflejada fielmente.





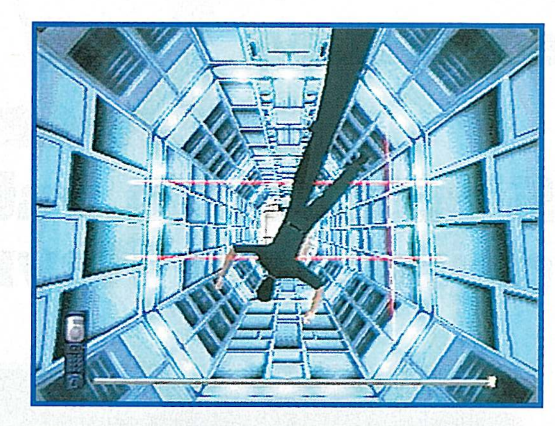


Dentro de las propias misiones (sobre todo al final de éstas) hay cantidad de secuencias animadas en las que se pierde el control sobre Ethan.



Los creativos de X-AMPLE, el grupo de programación afincado en **Frankfurt**, última los detalles del que hasta ahora ha sido su gran reto. **Mission: Impossible** ha llegado a nuestras manos en su versión *pre-release* (la copia anterior a la versión final), y la verdad es que los resultados parecen más que satisfactorios. El desarrollo del juego es básicamente el mismo que pudieron disfrutar los usuarios de ***Nintendo 64***, ya que los principales cambios con respecto a dicha versión hacen referencia al motor gráfico del juego, mejorado ligeramente en esta versión ***PlayStation***. Para empezar, todo el sistema de menús ha sido reprogramado, algo que carece de toda importancia pero que, por su especial belleza, no queríamos dejar de mencionar. En cuanto al entorno 3D, se ha intentado lograr una mayor consistencia, sin perder el detalle que caracterizaba a la versión original. No sólo lo han conseguido, sino que además han añadido una buena cantidad de nuevos efectos gráficos que mejoran

Adoptar la apariencia de los demás personajes del juego es una de las características más interesantes del arsenal de artefactos extraños de Ethan. Es tan bueno, que no sólo es capaz de simular la cara, sino que también crea réplicas exactas del vestuario de los personajes.



un tanto la presencia del mismo. Como ya se comentó el mes anterior, en el extenso reportaje que dedicamos al desarrollo del juego, **MISSION: IMPOSSIBLE** vendrá totalmente traducido al castellano (tanto textos como voces), por lo que los no conocedores de la lengua de **Shakespeare** no tendrán excesivos problemas en comprender cada uno de los objetivos de las diferentes misiónes. **MISSION: IMPOSSIBLE** llegará en Octubre.

J. C. MAYERICK



El mes de Octubre es la fecha definitiva para el lanzamiento de la versión PSX

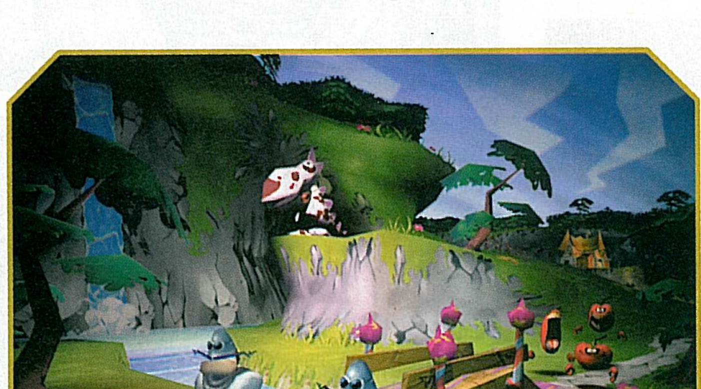


El diseño de los menús del juego es realmente bonito, con pantallas en alta resolución a modo de consola de ordenador. ¡Ah! Las voces y los textos están en español.

TONIC TROUBLE

Siguiendo la estela dejada por Rayman

UBI SOFT
Ubi Soft
128 Megas
FRANCIA



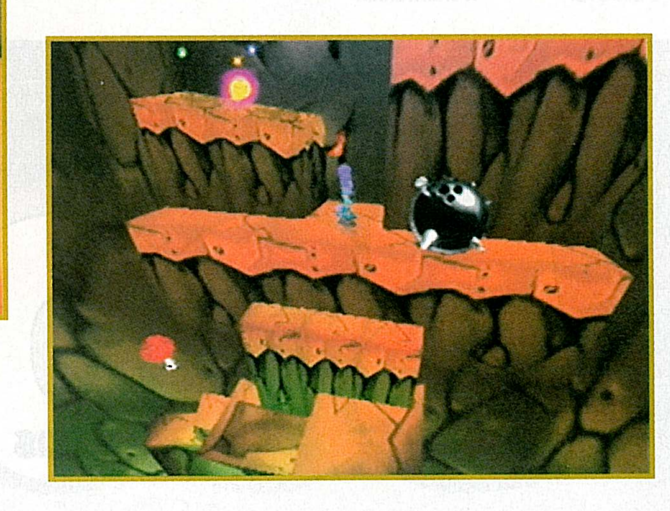


Lo vimos por primera vez en **Londres**, en el **ECTS** del año 1997. Por aquel entonces nos pareció un título a tener muy en cuenta, de esos en los que una compañía puede depositar todas sus esperanzas. La impuntualidad francesa ha vuelto a hacer de las suyas, por lo que es ahora, en Septiembre de 1999, cuando por fin podemos confirmar el inminente lanzamiento de este esperado plataformas para ***NINTENDO 64***. **TONIC TROUBLE** se ha servido de la técnica ideada por UBI SOFT para su inolvidable RAYMAN, en la que el personaje protagonista carecía de articulaciones. Esta técnica permite crear animaciones mucho más elaboradas y suaves, sin perder un ápice de naturalidad y resultando además enormemente simpáticas. Así, Ed el protagonista, podrá utilizar una interminable cantidad de artilugios diferentes, totalmente necesarios para superar los nueve mundos de que consta el juego. Se asegura, además, que **TONIC TROUBLE** contará con un mundo secreto que sólamente aparecerá cuando se complete el juego con un 100%.

UBI SOFT ha puesto especial atención en el apartado gráfico del juego, y de hecho parece que han logrado su objetivo, pues el motor 3D, además de ser bastante rápido, es capaz de generar estancias de dimensiones importantes. El único fallo que hemos encontrado en la *beta* que tenemos en nuestro

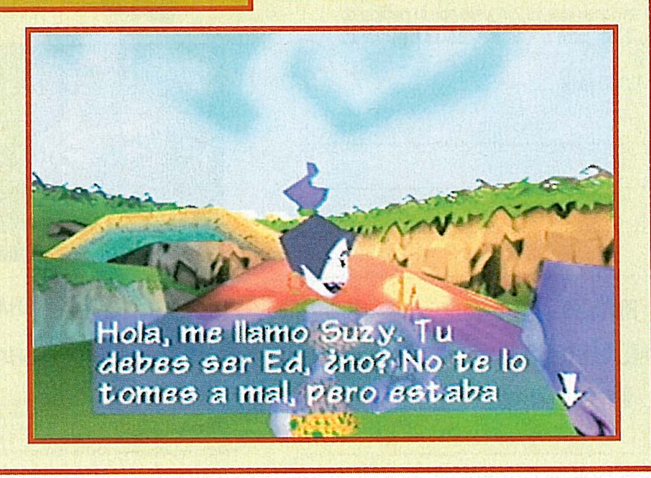


En este nivel hay que ayudarse de las corrientes de aire para, junto con las alas, planear por todo el escenario.



Textos en Castellano





Con los textos en castellano, no habrá demasiados problemas para entender el argumento de la aventura.

Para empezar...

Tonic Trouble, como toda buena aventura que se precie, propondrá infinidad de pruebas en sus extensos nueve mundos de juego. De hecho, el juego comienza con un trepidante descenso en el que Ed, el personaje protagonista, debe encontrar la ruta correcta antes de superar el minuto y treinta y cinco segundos. Algunas de estas características se explican en las siguientes líneas de texto.

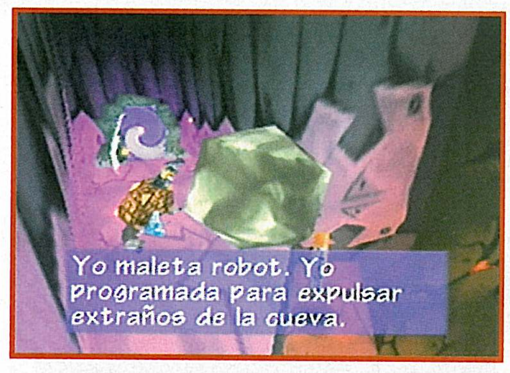




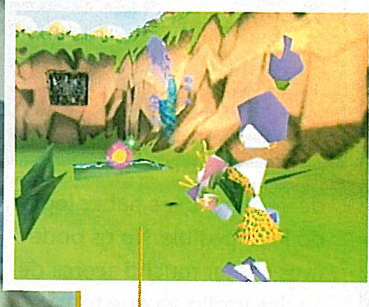


1 *Con los dardos, será posible disparar por medio de una mirilla.*
2 *Una rampa con salto al final de la misma, en el primer nivel.*
3 *Resulta curioso el efecto «estela» que se produce al saltar Ed.*

Tonic Trouble es una importante apuesta de UBI en un género con grandes dominadores



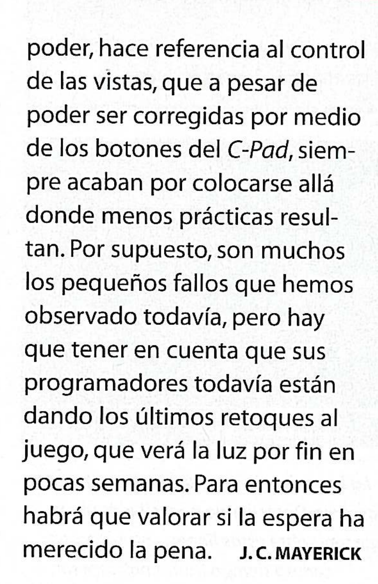


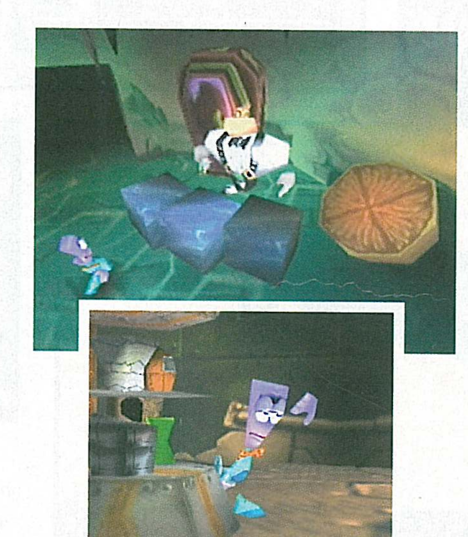


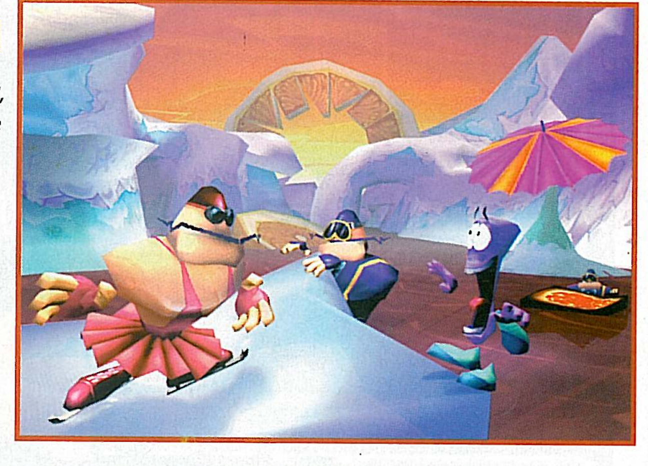
La hija del profesor Doc es la encargada de guiar a Ed en La Tierra, ofreciéndole pistas que le ayudarán a comenzar la aventura.

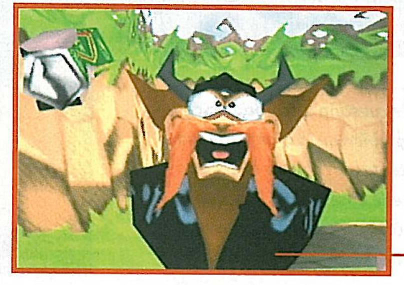
Algunos enemigos, como el de la pantalla superior, tienen un tamaño descomunal, por lo que no es aconsejable acercarse a ellos.

poder, hace referencia al control de las vistas, que a pesar de poder ser corregidas por medio de los botones del *C-Pad*, siempre acaban por colocarse allá donde menos prácticas resultan. Por supuesto, son muchos los pequeños fallos que hemos observado todavía, pero hay que tener en cuenta que sus programadores todavía están dando los últimos retoques al juego, que verá la luz por fin en pocas semanas. Para entonces habrá que valorar si la espera ha merecido la pena. **J. C. MAYERICK**









La secuencia de introducción está generada íntegramente por el propio motor 3D del juego. En ella se cuenta la estrafalaria manera en que Ed, el protagonista, transforma la vida en La Tierra.

MISSION: IMPOSSIBLE

Esto sí es Imposible

INFOGRAMES
Infogrames
16 Megas
FRANCIA

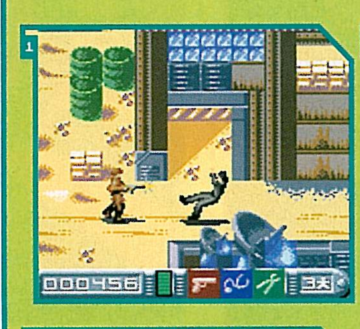
Por más que intentamos controlar un poco nuestros impulsos, lo cierto es que no lo conseguimos. Definitivamente, ***Game Boy Color*** cada día nos sorprende más. Valga como muestra el impresionante repertorio de capturas del juego que nos ocupa, **Mission: Impossible**, un título que (aunque ya hayamos hecho la gracia infinidad de veces) parece haber logrado lo imposible. No os podemos contar mucho acerca de su desarrollo, ya que todavía no hemos tenido la oportunidad de disfrutar plenamente de él, pero sí os podemos asegurar lo que vuestros ojos ya están viendo: que será uno de los títulos más sobresalientes a nivel gráfico para ***Game Boy Color***. En cuanto a la aventura en sí (que también tendrá bastante de acción), parece confirmado que serán diez misiones diferentes, de larga duración, las que conformen el desarrollo del juego, con un amplio repertorio de armas, enemigos y objetivos por lograr. Desde la propia INFOGRAMES se asegura que la inteligencia artificial de los enemigos será uno de los puntos más calientes del juego, algo de agradecer, pues no hay cosa más triste que unos enemigos incapaces de razonar ante nuestros movimientos. En fin, nos gustaría contaros muchas más cosas acerca del juego, pero por el momento está claro que habrá que limitarse a contemplar el gran número de obras de arte que adornan la página. **J. C. MAYERICK**

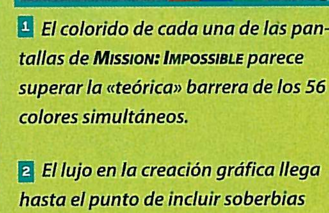




Vuelta a la época dorada

Game Boy Color nos recuerda cada vez más a las malogradas *Mega Drive* y *Super Nintendo*, así como a los viejos ordenadores de 16 *bits*. El *hardware* de *Game Boy Color* está, por el momento, muy lejos de dichas plataformas, pero al menos a nivel gráfico, se aprecia una cierta vuelta al clasicismo.







*1 El colorido de cada una de las pantallas de **Mission: Impossible** parece superar la «teórica» barrera de los 56 colores simultáneos.*

2 El lujo en la creación gráfica llega hasta el punto de incluir soberbias estatuas de enormes dimensiones.

3 Las animaciones serán otro de los puntos más fuertes del juego.



Ya no es una simple cuestión de colorido o calidad gráfica, sino también de la gran variedad de escenarios existentes. En cuanto al desarrollo del juego, se puede observar en la pantalla superior cómo Ethan Hawk se oculta tras una silla para no ser visto, al estilo Metal Gear.



La impaciencia se está apoderando de nosotros. Observando pantallas como la que hay sobre estas líneas... no sabemos cuánto tiempo podremos esperar.

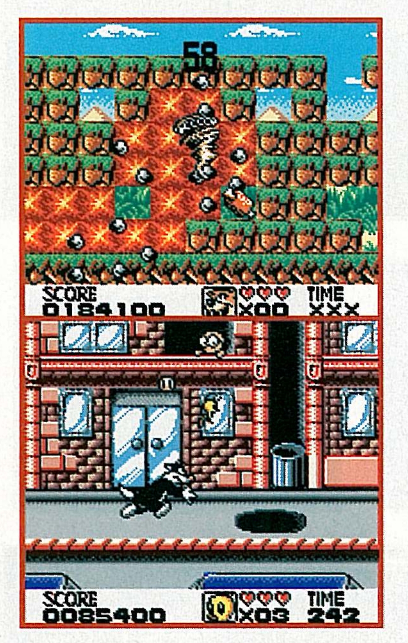
LOONEY TUNES

El gran bazar de la Warner



El nombre de una compañía como SUNSOFT siempre nos trae buenos recuerdos, pues no en vano fueron los creadores del que, hoy por hoy, sigue siendo uno de los juegos más sorprendentes a nivel técnico de cuantos se han creado para la portátil de NINTENDO. Hablamos de SPEEDY GONZALES, aquel trepidante *arcade* de plataformas, aprendiz de SONIC, que nos dejó boquiabiertos con su increíble velocidad y no menos sorprendente *scroll parallax*. Los tiempos han cambiado, y hoy la otrora monocroma **GAME BOY** ha evolucionado hasta asimilar el ansiado color, e incluso ahora ofrece bastante más potencia de proceso para recrear más y mejores aventuras. SUNSOFT, consciente de todo ello, ha hecho valer sus derechos sobre la imagen de los personajes de la WARNER para crear otro futuro juegazo que destacará, ante todo, por dos características muy puntuales: una, por su soberbia calidad técnica; y dos, por ofrecer una vasta variedad de sistemas de juego en un mismo cartucho. No faltará el estupendo colorido que se aprecia en las capturas de esta página, ni una buena cantidad de planos de *scroll* en algunas de las fases del juego, e incluso habrá tiempo para sumergirse en variados niveles de bonificación en los que se pondrá a prueba nuestra habilidad en todos los campos posibles. Un título que, como el otoño, llega para refrescar las elevadas temperaturas de la época estival.

J. C. MAYERICK



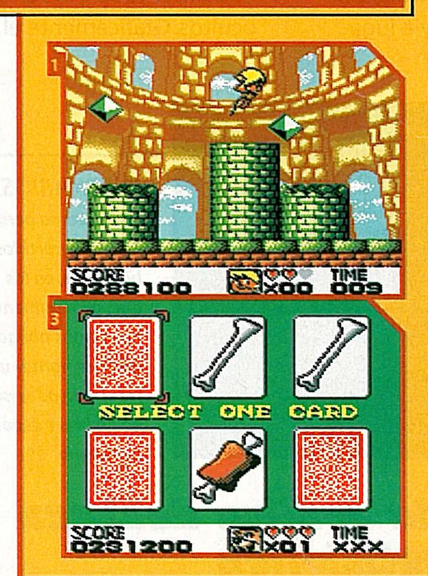


PERSONAJES *Cada fase del juego está protagonizada por un personaje diferente, desde el Pato Lucas hasta Piolín, pasando por Speedy Gonzáles y muchos más.*



Decir que este título es un simple juego de plataformas sería simplificar demasiado

Modo Normal

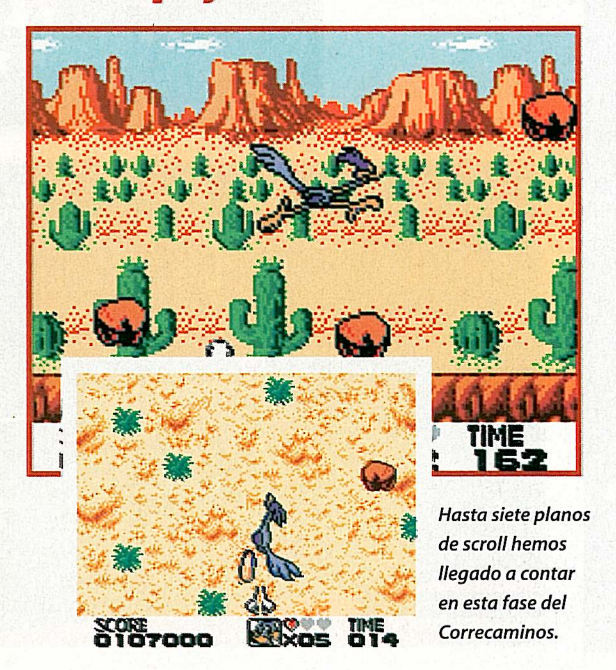




1 *Muchos de los niveles de bonus se reducen a recoger el mayor número de diamantes en diferentes escenarios.*

2 *Otros, en cambio, van más con el azar, aunque finalmente el premio se reduzca a una buena cantidad de puntos.*

3 *La memoria también entra el juego, con el clásico pasatiempo de las parejas. Además sólo se dispone de dos intentos.*



Hasta siete planos de scroll hemos llegado a contar en esta fase del Correcaminos.

UEFA STRIKER

Escuela de fútbol

INFOGRAMES
RAGE
CD ROM
REINO UNIDO

UEFA STRIKER

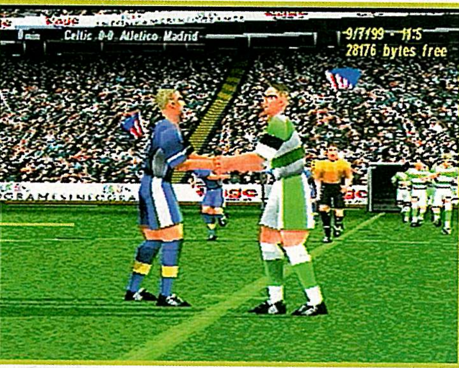


A POR TODAS *Parece que INFOGRAMES ha decidido «poner la directa» en el mundo de los simuladores de fútbol. Tras su aproximación al fútbol-sala con PUMA STREET SOCCER, prueba suerte en el fútbol tradicional con este programa.*



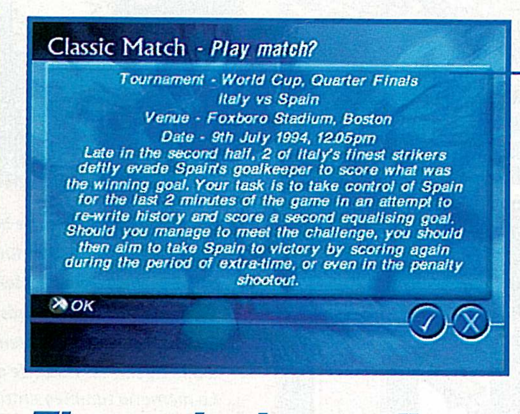


EDITORES *Junto al clásico editor de jugadores se ofrece la posibilidad de crear nuestras propias competiciones.*



Bajo la licencia de la UEFA llega un nuevo simulador de fútbol que recoge tanto a selecciones como a clubes reales, y que ofrece una serie de pruebas de habilidad para poder acceder a diferentes competiciones y equipos. Aunque pueda parecer que **UEFA STRIKER** es la continuación de UEFA CHAMPIONS LEAGE, la única relación entre ellos es la licencia oficial de la Federación Europea de Fútbol. Esta licencia permite incluir tanto a selecciones como a equipos y a jugadores reales recogiendo selecciones nacionales y una selección de los clubes más importantes. Por lo que respecta al fútbol español, en la *beta* a la que hemos tenido acceso, aparecen el Real Madrid el Atlético de Madrid y el Barcelona con las plantillas actualizadas al tramo final de la temporada 1998–1999. Junto a estos equipos se incluye la posibilidad de crear otros mediante un editor que permite hasta crear, detalladamente, las equipaciones. Por otra parte, la Liga de Campeones deja de ser la única protagonista del programa gracias a la enorme variedad de competiciones, entre las que se encuentra la fase de clasificación para el próximo Campeonato de Europa de Selecciones a disputar en **Bélgica** y **Holanda**. Entre las opciones se encuentra un modo denominado *Certificate Award*, en el que el jugador se somete a una serie de pruebas de habilidad relacionadas con aspectos como el pase, el tiro o las jugadas de estrategia. La calificación obtenida permite acceder a competiciones y equipos que inicialmente se encuentran ocultos. Gráficamente el pro-





ESCENARIOS *El programa permite revivir partidos históricos, en los que, generalmente, nos vemos obligados a remontar un resultado adverso en un breve espacio de tiempo.*

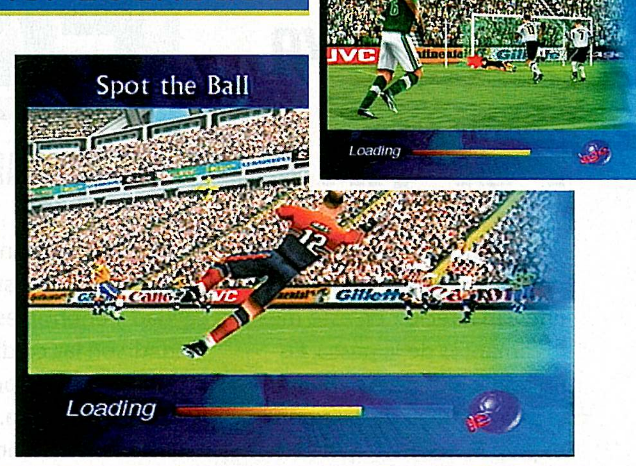
El apartado gráfico destaca en las repeticiones



Entre la amplia variedad de opciones recogidas en el programa de INFOGRAMES se incluyen diferentes condiciones atmosféricas. Los partidos sobre nieve constituyen un auténtico espectaculo.

Para estar entretenidos

Los tradicionalmente monótonos periodos de carga son amenizados mediante un sencillo juego. el mismo consiste en adivinar, mediante un cusor, dónde se encuentra el balón en una imagen que muestra espectaculares jugadas. en caso de acertar la posición exacta, el programa nos ofrece códigos secretos que permiten obtener nuevas prestaciones.







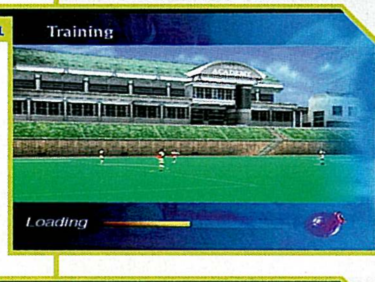


El juego incorpora, junto a las selecciones nacionales, a algunos de los mejores clubes



Prueba superada

Entre las opciones incluidas en el programa se encuentran un modo de práctica y el modo certificate award. en el último, tras una breve explicación, el jugador tiene que lograr cumplir una variada serie de pruebas. si se consiguen superar, el premio es el acceso a nuevas competiciones y equipos.







1 El modo Certificate Award tiene lugar en un campo de entrenamiento apartado de la ciudad.
2 En el lanzamiento de penaltis, además de superar al portero, hay que mandar el balón a la zona determinada.
3 Las jugadas de estrategia son el contenido de otro de los grupos de pruebas incluidos en este modo.







REPETICIONES
En las magníficas repeticiones se aprecia la trayectoria que sigue el balón mediante una estela.

grama combina perfectamente la velocidad con el diseño de los jugadores. Con respecto a este último aspecto hay que mencionar la participación activa de exjugadores, como el holandés **Ruud Gullit**, que han puesto sus conocimientos tanto en aspectos técnicos como tácticos. Si todo sigue su curso normal, INFOGRAMES mejorará el resultado logrado con su anterior simulador de fútbol PUMA STREET SOCCER.

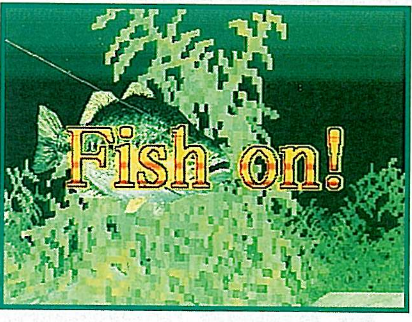
CHIP & CE

FISHERMAN'S BAIT

Por fin pescarás algo

KONAMI
KCEO
CD ROM
JAPON

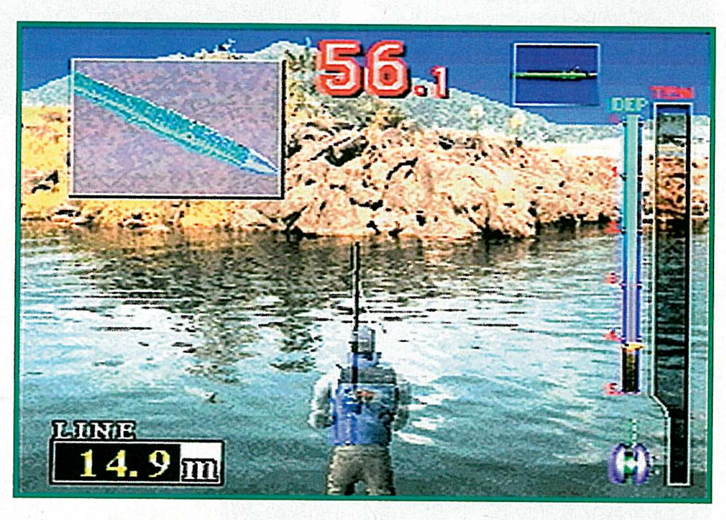
Aunque no va a ser la única noticia agradable que van a recibir en este mes los amantes de la pesca, **Fisherman´s Bait** de KONAMI será el primer juego de este género para ***PlayStation*** que va a llegar a **España**. **Fisherman´s Bait** es un cuidado *arcade* de pesca con una mecánica y planteamiento bastante distinto del que habitualmente nos hemos encontrado en el género. Para empezar, los escenarios están formados por imágenes reales de localizaciones japonesas a las que se han añadido unas curiosas rutinas de deformación para que tengamos la sensación de movimiento en el agua. El efecto es curioso y funciona a pesar de que el personaje esté formado por polígonos y, por lo tanto, cante un poco con respecto al fondo. Otra cosa que nos ha llamado la atención de **Fisherman´s Bait**, por su gran calidad y enorme espectacularidad, son las cuidadas secuencias de los peces batallando bajo el agua. Aunque salvando las distancias lógicas, estas largas e hiperrealistas animaciones nos han recordado poderosamente a las impagables secuencias de Get Bass para ***Dreamcast***. En lo que se refiere a jugabilidad, **Fisherman´s Bait** tiene algunas peculiaridades en los controles pero atesora todas las virtudes y dificultades de un *arcade* de pesca. Modo para dos jugadores simultáneos, tiempo limitado que convierte cada asalto en una frenética carrera contra el segundero, manejo sencillo, opciones abundantes pero sin excederse, sistemas de información precisos y una dificultad exigente convierten a **Fisherman´s Bait** en un digno exponente del género de la pesca. **DE LUCAR**



Aunque difiere un poco del esquema más tradicional en el género, se trata de un grandísimo juego de pesca













Bastante completito

Con las diversas ayudas que te ofrece este juego podrás aprender lo necesario. Con un poco de arte y paciencia lograréis pescar boquerones del tamaño de un ballena... Bueno, casi.

SUPER NUEVO

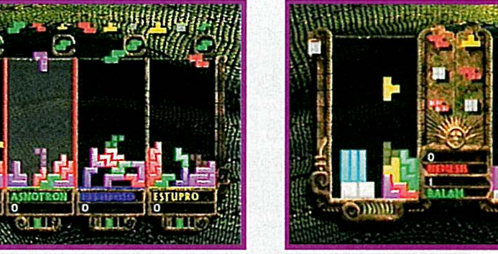
THE NEW TETRIS

El clásico regresa con nuevas fuerzas

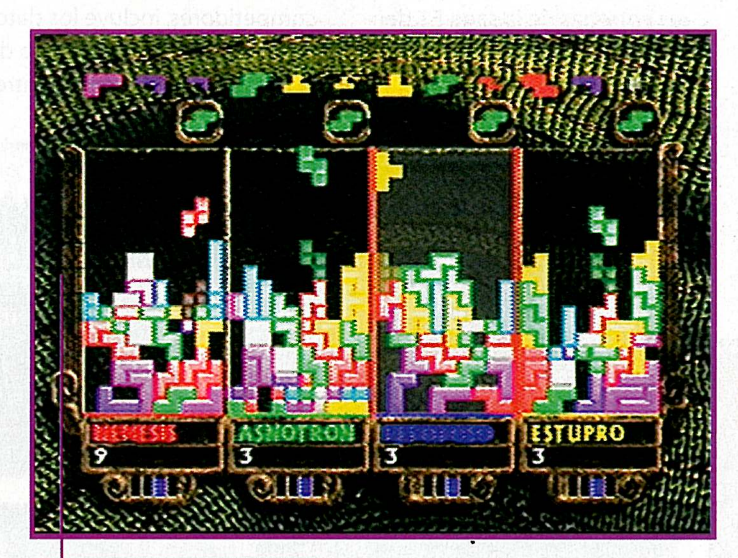
NINTENDO
Blue Planet/H2O
128 Megas
EEUU



Si hay un título que se echaba en falta en el catálogo de ***Nintendo 64** PAL* ese era sin duda Tetris. Tras resucitar el fenómeno de origen ruso en ***Game Boy Color***, NINTENDO le ha encargado a H20 ENT. hacer lo propio en ***N64*** con una estupenda versión que destaca sobre todo por su adictivo modo para cuatro jugadores y la incorporación de algunos detalles novedosos. El más llamativo de todos ellos es la aparición de una sombra que enseña cómo quedará encajada la ficha mientras ésta flota en el aire. Por otra parte, una batería instalada en el cartucho se encarga de guardar no sólo tu nombre, sino además el número de líneas que has completado. A medida que este número vaya creciendo tendrás acceso a una de las maravillas arquitectónicas del mundo, impresionantes construcciones en 3D confeccionadas con las líneas conseguidas. Como podéis imaginar, **The New Tetris** no es un juego revolucionario en gráficos, pero ese nunca fue el fuerte del clásico ideado por **Alexey Pajitnov**. Lo que siempre se le ha pedido a una entrega de Tetris es que fuera adictiva y divertida, y esta nueva versión no sólo cumple con todas las expectativas, sino que es aún más vertiginoso que los Tetris anteriores. Aquí estará disponible en el mes de Octubre. **NEMESIS**





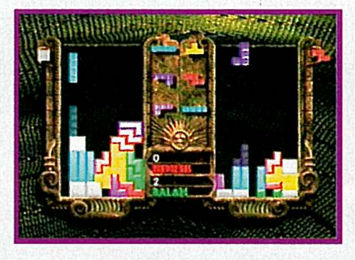




CUATRO JUGADORES *Si el Tetris ya era divertido contra otro jugador, imagina una competición entre cuatro humanos, con dos modalidades diferentes de jorobar a los rivales (Garbage y Directed).*



Por muchas novedades que incorporen las nuevas versiones, la jugada maestra seguirá siendo siempre el Tetris, cuatro líneas de una sola y demoledora tacada.







Sin llegar al delirio del modo para cuatro jugadores, el Two-Player Versus garantiza también unas cuantas horas de risas y piques varios.

Grabado a fuego





Así quedará grabado tu nombre en la batería del cartucho, además del número de líneas que hayas completado. cuantas más alcances, más maravillas podrás ver.

Nintendo 64 • Puzzle

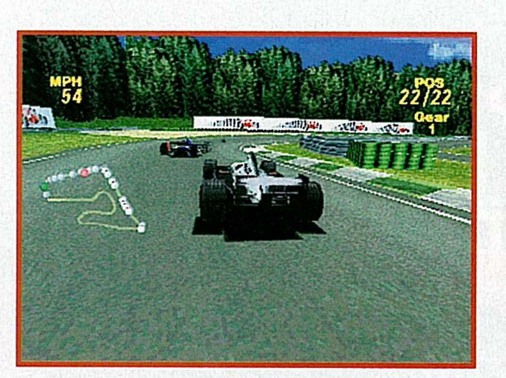
FORMULA 1'99

Actualización total

PSYGNOSIS
STUDIO 33
CD ROM REINO UNIDO



La cuarta entrega de la saga, que cuenta con nuevo grupo programador, se adelanta a todos sus rivales ofreciendo los pilotos, escuderías y circuitos de la temporada actual. Para todos es conocido el éxito logrado por las anteriores entregas de la saga F1 dentro de los 32 *bits* de SONY. La cuarta llega con un nuevo grupo programador, STUDIO 33, que sucede a BIZARRE CREATIONS (dos primeras entregas) y a VISUAL SCIENCES (FORMULA 1'98). Han trabajado durante más de un año en este proyecto, que a diferencia de las anteriores versiones y de sus competidores, incluye los datos de la temporada actual y no de la pasada. De esta forma, entre los pilotos aparecen tanto **Marc Gené** como **Pedro de la Rosa**, a los que no esperábamos ver hasta la versión del próximo año. El apartado de los circuitos también ha sido actualizado, recogiendo la última incorporación del Gran Premio de **Malaysia**. Precisamente, la reproducción de los





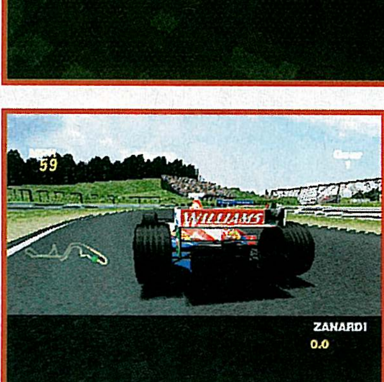
LLUVIA
El juego realiza una perfecta reproducción de diferentes condiciones climatológicas.

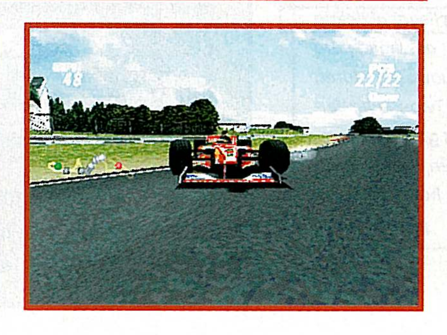






ENTORNO
Los elementos que rodean los diferentes circuitos incluyen los detalles que caracterizan cada uno de los trazados.







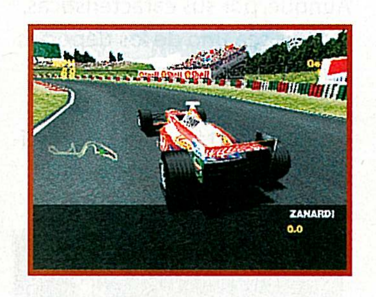


SALIDA *Una buena posición en la parrilla es fundamental en estas pruebas.*

DETALLES *El aspecto gráfico es uno de los más cuidados del programa. Así, es posible ver hasta la marca de los neumáticos.*

TRES COMPAÑIAS *La saga ha contado con tres grupos programadores diferentes en cuatro entregas.*

circuitos es uno de los aspectos en los que mayor cuidado se ha puesto en el programa. Para ello se ha contado con los archivos oficiales, así como con un detallado estudio mediante fotografías y cientos de horas de filmaciones. El resultado es una impresionante cantidad de detalles que dan vida a los elementos que rodean los diferentes circuitos del campeonato mundial. Para el diseño físico y de las prestaciones de los vehículos, se ha contado con la colaboración de profesionales de alto prestigio en la **Fórmula Uno**. En cuanto a opciones se aproxima a lo que estamos acostumbrados en este tipo de programas, incluyendo una amplia variedad de aspectos técnicos para preparar las carreras. Por último hay que hacer referencia a el propósito de incluir comentaristas oficiales en diferentes idiomas, incluido el español, aunque por el momento se desconoce quienes van a ser los locutores elegidos para comentar las carreras. **CHIP & CE**



Cámaras

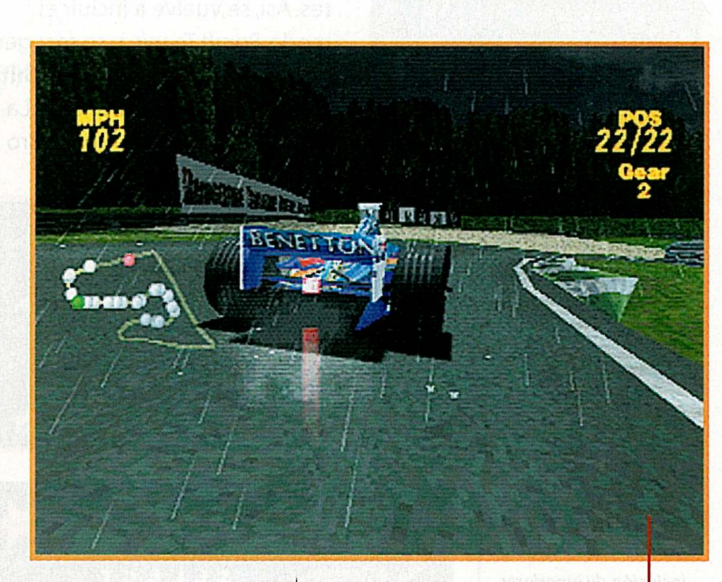






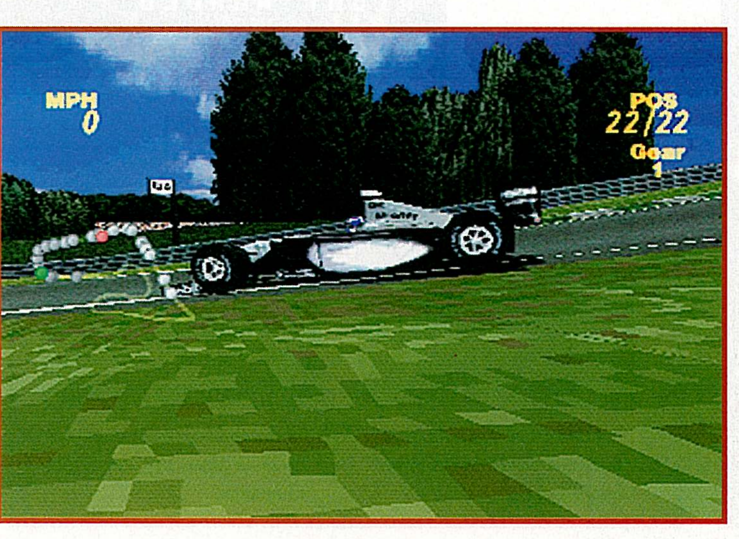
Aunque la beta analizada no está completamente finalizada en cuanto al número de cámaras, parece que el programa estará en la línea de sus antecesores. si todo sigue su cauce normal, estamos seguros de que el espectáculo visual está servido.

1. *La perspectiva real ofrece diferentes planos desde la parte posterior del vehículo.*
2. *En las curvas, y cuando se producen cambios de velocidad, se ofrece la carrera desde diferentes ángulos.*
3. *Los retrovisores permiten tener una idea de la situación de los coches perseguidores.*



ACTUALIZACION *El programa incluye los datos de la temporada 1999–2000. Esta circunstancia permite contar con los pilotos españoles y con los circuitos que actualmente componen el calendario del campeonato mundial.*







ALL STAR TENNIS'99

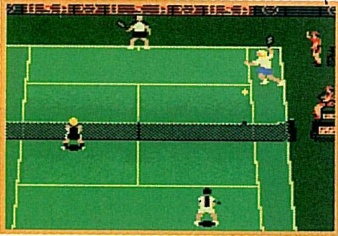
Tenis de bolsillo

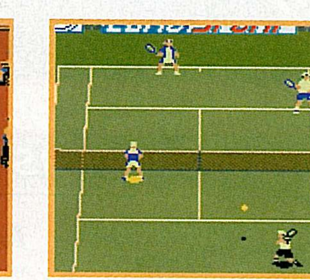
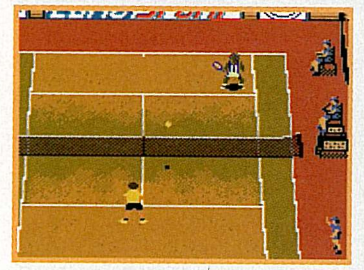
UBI SOFT
Smart Dog
8 MEGAS
FRANCIA



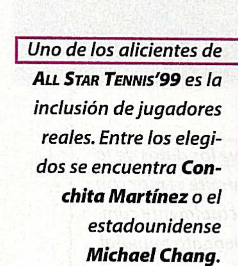
Tras mucho tiempo de letargo, el tenis vuelve a la portátil de NINTENDO, siendo la primera aparición en el soporte coloreado.
Aunque, por sus características, el tenis sea uno de los deportes que mejor se adapte a las pequeñas dimensiones de los soportes portátiles, es una disciplina que cuenta con muy pocos títulos en su catálogo.

Desde la aparición de JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR, hace casi 5 años, el mundo de la raqueta no había vuelto a asomarse a ***GAME BOY***. La aparición de la versión coloreada ha animado a UBI SOFT para versionar **ALL STAR TENNIS'99** (ya aparecido para ***NINTENDO 64*** y para ***PLAYSTATION***). El nuevo cartucho sorprende por la rapidez con la que se desarrolla el juego y por la reproducción de las principales características de sus antecesores. Así, se vuelve a incluir el modo *Bomb Tennis*, y se recogen jugadores reales como **Conchita Martínez** o **Michael Chang**. La incorporación del color es otro de los aspectos destacados del programa, ya que ofrece una amplia variedad tanto en la reproducción de las pistas de tenis como en los atuendos de los jugadores. Esperemos que otras compañías sigan el ejemplo de UBI SOFT dentro del mundo de la raqueta y nos ofrezcan más juegos de tenis. **CHIP & CE**

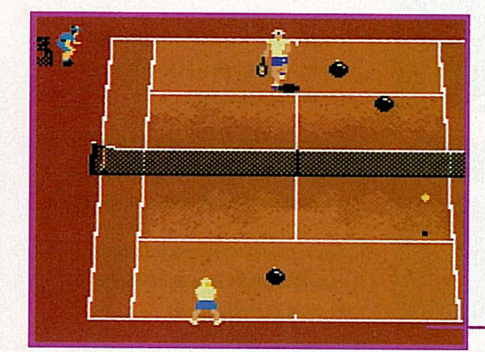



El programa aprovecha toda la capacidad de Game Boy Color para crear un gran simulador de tenis




*Uno de los alicientes de **ALL STAR TENNIS'99** es la inclusión de jugadores reales. Entre los elegidos se encuentra **Conchita Martínez** o el estadounidense **Michael Chang**.*



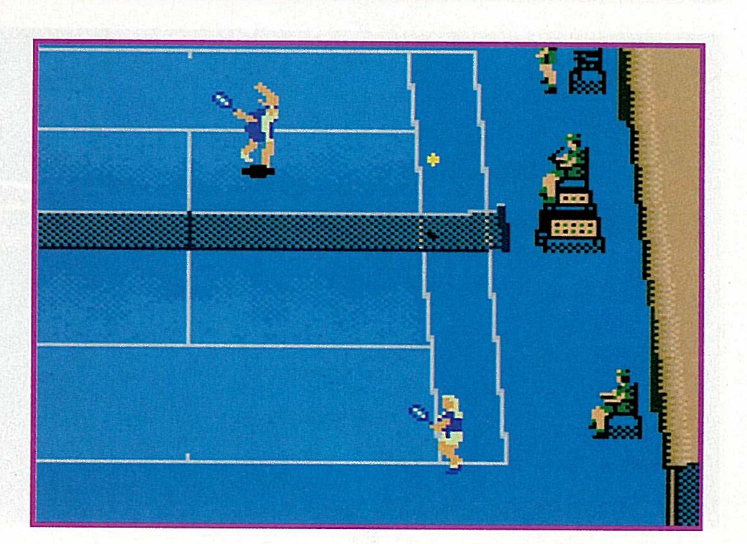
*Los programadores han incorporado en este juego muchas de las opciones de las versiones de **PLAYSTATION** y **NINTENDO 64**. El modo Bomb Tennis es una de las incluidas.*

Un gran golpe



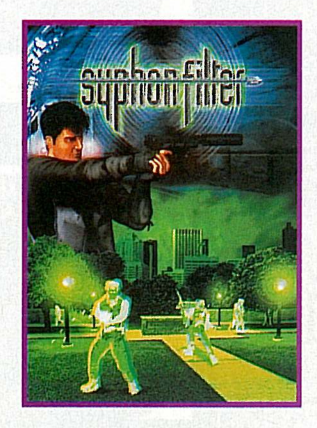
1 Las diferentes pistas de tenis incluidas muestran entornos muy variados.

2 En cuanto a opciones es uno de los simuladores deportivos más completos.



El último RECURSO

Syphon Filter



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	989 STUDIOS

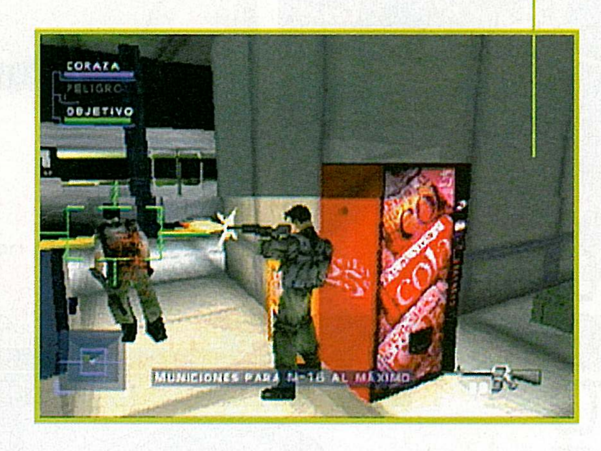
A ***medio camino*** entre Golden Eye y Metal Gear Solid, los chicos de 989 Studios se unen a Eidetic para ofrecernos una aventura de ***espionaje*** de una calidad realmente ***impresionante***. Prepárate a cruzar medio mundo en busca de Erich Rhoemer, un conocido terrorista que planea deshacerse de medio mundo con ayuda del ***gas letal*** Syphon Filter.

Gabriel Logan, el agente más experimentado de *The Agency*, tendrá que enfrentarse, con la ayuda de su inseparable compañera Lian Xing, a los hombres de Rhoemer con el objetivo de arruinar los planes terroristas de éste, los cuales implican el asesinato de cientos de miles de personas con la ayuda de *Syphon Filter*, un gas letal. Dicho gas es genéticamente programable, de tal manera que, de un ataque con dicho gas, tan sólo se salvarían «los elegidos». Así nos presentan 989 STUDIOS y EIDETIC la inquietante trama que **SYPHON FILTER** posee y que nos mantendrá atentos a cada uno de los acontecimientos ocurridos en el juego hasta el final de éste. Si tuviéramos que encasillar a **SYPHON FILTER** en un estilo de juego, nos pasaría lo mismo que con METAL GEAR o GOLDEN EYE, ya que hace gala de un género tan versátil y amplio que resultaría imposible definir con una sola palabra. Posiblemente, el género que más se acerca es el creado por KONAMI para MGS: TACTICAL ESPIONAGE ACTION. La cantidad de juegos que **SYPHON FILTER**

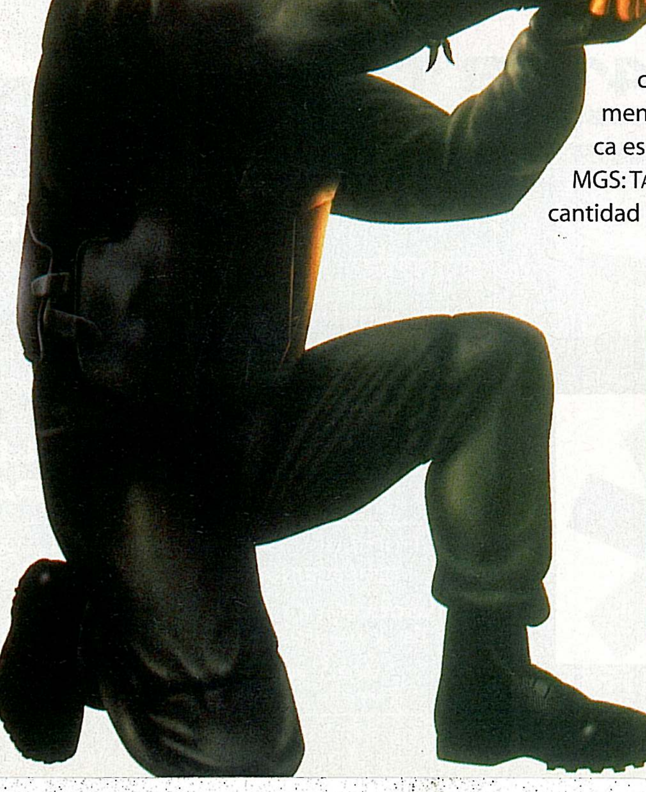


La pantalla que podéis observar arriba está sacada de la misión número 10, en la que tendrás que derribar a tiro limpio a un gigantesco helicóptero que no dudará ni un solo segundo en utilizar todas sus armas contra ti.









VALORACION

Aunque en un principio SYPHON FILTER nos pueda parecer una burda imitación a METAL GEAR, cuyos controles se escapan de nuestras manos, os puedo asegurar que el juego de 989 STUDIOS y EIDETIC es uno de los mejores del año. Su particular jugabilidad y la intensa trama te atraparán hasta terminar el juego. Aviso: no os fiéis de la sensación experimentada al jugar la primera fase: es la más floja.

SYPHON FILTER

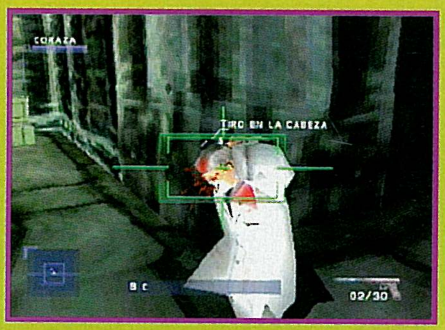
AVENTURA/ESPIONAJE

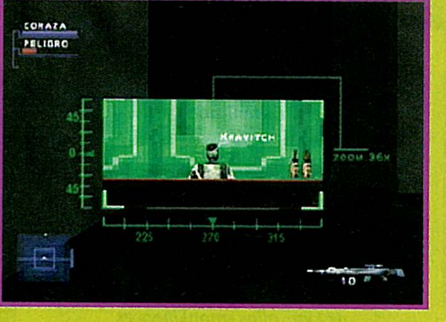
CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Misiones	20
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

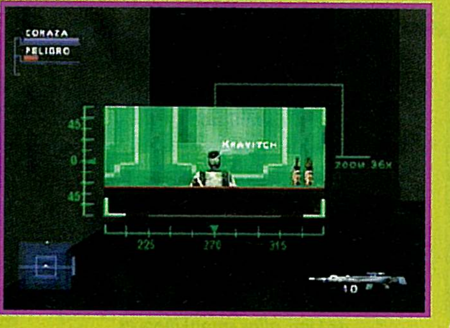
Apuntando

Dependiendo del arma que poseamos en ese momento, apuntaremos de una u otra manera al oponente. En el caso de llevar el rifle de francotirador o el fusil de visión nocturna, la cosa se nos pondrá mucho más fácil.

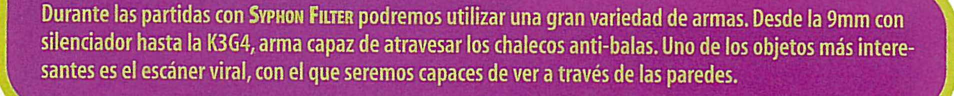






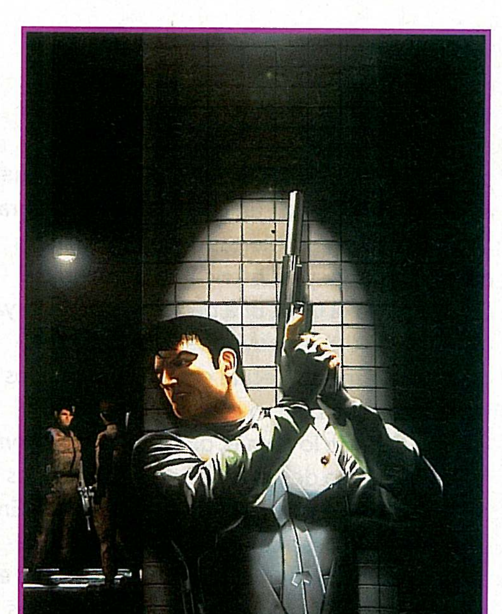


Armamento



Durante las partidas con **Syphon Filter** podremos utilizar una gran variedad de armas. Desde la 9mm con silenciador hasta la K3G4, arma capaz de atravesar los chalecos anti-balas. Uno de los objetos más interesantes es el escáner viral, con el que seremos capaces de ver a través de las paredes.

mezcla, serían más o menos éstos: Resident Evil, MGS, Tomb Raider y Golden Eye. Dejando de lado las innecesarias comparaciones, podríamos decir que **Syphon Filter** es uno de los juegos más adictivos y con una de las tramas más interesantes de cuantos han poblado los 32 *bits* de SONY. En el juego asumiremos el papel de Gabriel Logan y deberemos llevar a cabo, con una perspectiva en tercera persona, 20 intensas misiones que van desde Washington hasta Kazajistán; visitaremos lugares tan dispares como el Monumento a la Libertad en Washington, un museo de ciencias naturales o una catedral en Ucrania. En cada una de estas misiones tendremos que cumplir diferentes objetivos, como eliminar a un determinado personaje, desactivar cierto número de bombas víricas e incluso colocar varias cargas explosivas en una base militar enemiga con el objetivo de hacerla volar por los aires. A lo largo del juego encontraremos una gran cantidad de objetos que nos ayudarán a llevar a buen puerto la aventura, como un escáner viral, el cual





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	88	92	93	92
El entorno de Syphon Filter es de los más sólidos que hemos visto nunca. Los efectos gráficos como los de las explosiones, el fuego o los disparos son impresionantes. La animación de Gabriel Logan está muy lograda.	Aunque la música está generada por el chip de sonido en todo momento (el escenario va cargando continuamente desde CD), la calidad de ésta no tiene nada que envidiar a la de cualquier juego con música de CD.	No sólo podremos escuchar una gran cantidad de explosiones y disparos digitalizados, también las voces juegan un papel fundamental en el desarrollo de la aventura y, además, están en un perfecto castellano.	Aunque al principio resulta un juego un poco extraño, una vez que le pilles el gustillo a manejar a Gabriel Logan por cualquiera de las 20 fases de que consta el juego, no lo soltarás hasta acabar con Rhoemer.	 + Después de hacerte la primera fase, no lo soltarás. − En algunos momentos te puedes sentir confuso, sin saber hacia dónde ir.

Localizaciones

Uno de los aspectos más llamativos del juego es que cada pequeño grupillo de misiones tiene lugar en diferentes puntos del globo terráqueo. A lo largo de nuestro periplo, entraremos en el Monumento a la Libertad de Washington, recorreremos los andenes del metro e incluso nos abriremos paso a tiros por el interior de una catedral situada en Ucrania. Nuestra última misión tendrá lugar en un silo de misiles secreto, el cual se encuentra oculto tras kilómetros y kilómetros de túneles en Kazajistán.



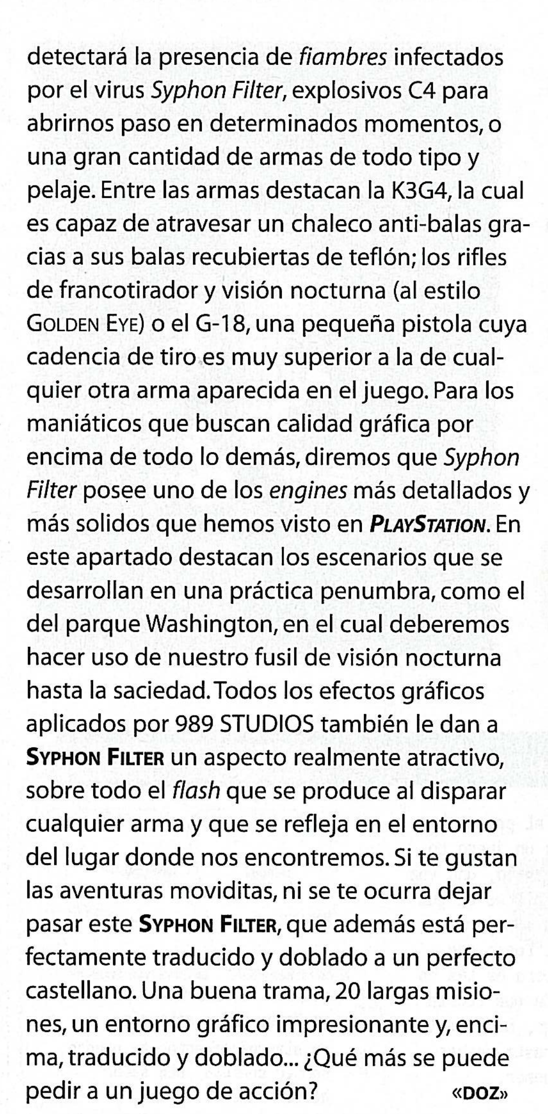






Las mazmorras

*En esta complicada misión deberás llegar hasta la celda donde tienen prisionera a tu compañera Lian Xing. Una vez allí, te encargarás de abrirle la puerta y ella ya se ocupará del resto. Apuesto a que el carácter de Lian, alias «mankiller» es similar al de nuestra querida maquetadora **Belén**.*



detectará la presencia de *fiambres* infectados por el virus *Syphon Filter*, explosivos C4 para abrirnos paso en determinados momentos, o una gran cantidad de armas de todo tipo y pelaje. Entre las armas destacan la K3G4, la cual es capaz de atravesar un chaleco anti-balas gracias a sus balas recubiertas de teflón; los rifles de francotirador y visión nocturna (al estilo GOLDEN EYE) o el G-18, una pequeña pistola cuya cadencia de tiro es muy superior a la de cualquier otra arma aparecida en el juego. Para los maniáticos que buscan calidad gráfica por encima de todo lo demás, diremos que *Syphon Filter* posee uno de los *engines* más detallados y más solidos que hemos visto en ***PLAYSTATION***. En este apartado destacan los escenarios que se desarrollan en una práctica penumbra, como el del parque Washington, en el cual deberemos hacer uso de nuestro fusil de visión nocturna hasta la saciedad. Todos los efectos gráficos aplicados por 989 STUDIOS también le dan a **SYPHON FILTER** un aspecto realmente atractivo, sobre todo el *flash* que se produce al disparar cualquier arma y que se refleja en el entorno del lugar donde nos encontremos. Si te gustan las aventuras moviditas, ni se te ocurra dejar pasar este **SYPHON FILTER**, que además está perfectamente traducido y doblado a un perfecto castellano. Una buena trama, 20 largas misiones, un entorno gráfico impresionante y, encima, traducido y doblado... ¿Qué más se puede pedir a un juego de acción? **«DOZ»**



El más chulo

*Cuando **DE LUCAR**, en sus años jóvenes, trabajaba en el circo como equilibrista, solía hacer esta acrobacia, la cual consiste en cargarse a alguién del público que esté a su espalda.*



Erich Rhoemer

Este fulano con boina que a duras penas puede verse tras el cabezón de Gabe Logan, es el hábil enemigo final, al cual podréis eliminar fácilmente con una granada de gas.



El DISPARATE continúa

Point Blank 2

Point Blank, el **artífice** de que muchos usuarios de PlayStation adquirieran la *G-Con45*, ya tiene **secuela**. Acompaña a los doctores Don y Dan por más de 70 **nuevas** y delirantes pruebas que desafiarán tus reflejos y sentido del **humor**.



Concebido en exclusiva para la máquina de SONY, **POINT BLANK 2** no es una mera secuela más, destinada a aprovechar el tirón de la primera parte. El hecho de no tener que versionar una recreativa ha dejado a NAMCO las manos libres para hacer el juego de pistola definitivo para **PLAYSTATION**, al menos en lo que se refiere a carga adictiva, diversión y opciones de juego. Puede que TIME CRISIS siga siendo el más espectacular, pero a largo plazo se queda en poca cosa si se le compara con los siete modos de juego que atesora **POINT BLANK 2**, pensados para satisfacer a todo el espectro de usuarios. Si eres un solitario podrás acceder al parque temático donde te esperan cuatro atracciones cargadas de pruebas y una sorpresa final, o entrar en la interminable torre de resistencia, donde irás escalando piso tras piso, pantalla tras pantalla. Por su parte, los amantes del jolgorio colectivo cuentan con las tres modalidades del modo Grupo, sin duda las más divertidas del juego. Pero por encima de cualquier otro aspecto, si en algo destaca **POINT BLANK 2** (al igual que la entrega original) es por el humor y la originalidad que rezuman sus surrealistas pruebas. Esquilar carneros a tiros bajo los acordes de una música tirolesa, destruir un coche antes de que éste impacte sobre tu



*Aunque la casi total mayoría de las pruebas son nuevas, **PB2** conserva algunas pantallas clásicas de la primera parte, como la de los esqueletos saltarines.*



FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	NAMCO

VALORACION

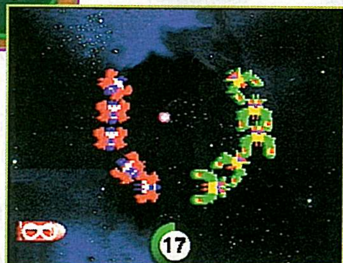
POINT BLANK 2 es el típico juego capaz de levantar la tarde más aburrida, ya sea solo o mejor en compañía de amigos. Los que ya poseen la primera entrega saben de qué hablo. NAMCO tuvo la idea del siglo al juntar el encanto de las viejos puestos de feria con la comicidad y surrealismo de los Puzzle & Action de SEGA. El resultado son más de 70 delirantes pruebas ante las que no se requiere nada más que algo de puntería y un poco de sentido del humor.

POINT BLANK 2

SHOOT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-8
Pruebas	MAS DE 70
Modos de juego	7
Compatible con G-con 45	
Dual Shock	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)







COSMO GANG
Supera las cuatro atracciones del parque y jugarás en esta particular versión de la popular **COIN-OP** *de NAMCO (con voces en castellano y todo).*



POR OPCIONES NO SERÁ
Con vista a satisfacer a todo tipo de usuarios, NAMCO ha incluido en **POINT BLANK 2** *todo tipo de modalidades de juego, distribuidas como si se tratase de un gigantesco parque temático.*







cabeza o jugar a los populares marcianitos (el clásico GALAGA) son algunos de los retos que ofrece desmadrado disco compacto, que además ofrece una de las mejores traducciones (de texto y voz) al castellano que se recuerdan. Gráficamente no parece nada del otro mundo, pero si alguna vez lograste jugar el primer POINT BLANK podrás hacerte idea de las horas de diversión y risas que su secuela puede ofrecerte. Sobre todo a largo plazo, ya que hay una gran cantidad de pruebas que no aparecen en el *training*, sino únicamente en los niveles más avanzados.



NEMESIS

Con ocho basta





NAMCO lo vió claro con el primer POINT BLANK: cuanta más gente entre en juego mayores serán las risas. Por ello esta secuela se vuelca en los modos de grupo, que permiten la participación de dos a ocho jugadores. Las competiciones van desde el clásico Torneo (para dos o cuatro personas) hasta los más divertidos modos de Batalla por Equipos (2 a 8 jug.) y el nuevo Conquista. Este último es uno de los mejores hallazgos de **POINT BLANK 2**, y consiste en ir retando a otros jugadores sobre un tablero para capturar sus casillas.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
87	91	91	92	92
Aunque no son malos ni mucho menos, los gráficos no fueron el punto fuerte del primer POINT BLANK y esta secuela sigue el mismo camino. Pero curiosamente, ese look cutre-festivo es el que hace a este juego tan divertido.	La banda sonora de POINT BLANK 2 es absolutamente inclasificable, ya que cada prueba cuenta con su propia ambientación musical: baladas tirolesas, rock.... Lo mejor, la musiquilla de la pantalla de puntuaciones.	El cuidado mostrado por SCE en las tareas de localización ha sido tal, que incluso han doblado al castellano las únicas voces de todo PB2 (las arengas de los muñecos de COSMIC GANG). El resto de FX son simplemente delirantes.	POINT BLANK 2, como la primera parte, es un completo vicio que justifica por sí solo la posesión de una G-CON45. Y no te preocupes por la vida del juego, siempre te quedan modos nuevos para disfrutar con los amigos.	 + La traducción al castellano. La prueba de COSMO GANG. − La prueba del teclado no ha sido traducida al castellano.



Ronin Blade

En el ***breve*** espacio de dos meses, Rasetsu No Ken ha saltado de las tiendas japonesas a Europa bajo el nombre de Ronin Blade. Es evidente que KONAMI confía en el ***éxito*** de este ***atractivo*** y violento beat´em-up, que tiene al Japón medieval como escenario.



TOMA LO TUYO, BOCON Ronin Blade ofrece más de 40 técnicas de espada diferentes, todas ellas reales, además de ataques mágicos. Sin llegar a la sofisticación de Bushido Blade, encierra algunos movimientos sorprendentes, como atravesar la garganta del rival con la punta del sable.



O también puede ser que KONAMI EUROPA quiera lanzar su juego antes de que CAPCOM comercialice el esperado Oni-Musha, la nueva creación del productor de Resident Evil (que mantiene muchos puntos en común con este **Ronin Blade**). Sea como fuere, el hecho de poder disfrutar en España de **Rasetsu No Ken/Soul Of The Samurai/Ronin Blade** (jamás un juego ha tenido tantos nombres) es una grandísima noticia. No está traducido al castellano (lo que



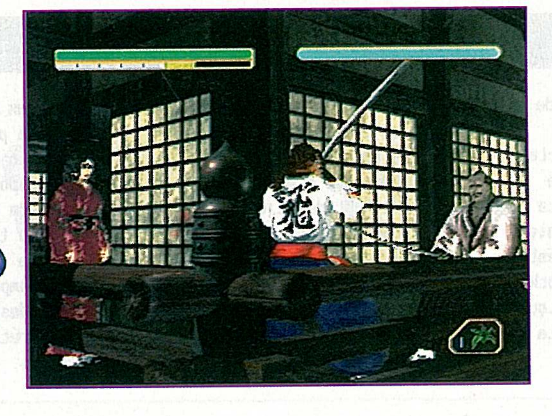




VALORACION

si la versión japonesa ya era de por sí atractiva por su mecánica, el hecho de poder entender al fin la trama dispara aún más el interes por esta peculiar mezcolanza de beat´em-up y aventura, que poco tiene que envidiar a otros exponentes del género de kimono y espada, como TENCHU o BUSHIDO BLADE.





RONIN BLADE

BEAT´EM-UP/AVENTURA

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	6
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)





*Como en los Ganbare Goemon podrás hablar con la gente del pueblo. La diferencia es que en **Ronin Blade** además puedes matar a todos ellos.*

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KONAMI

hubiera sido el delirio), pero por lo menos los diálogos en inglés hacen subir muchos enteros al producto respecto al original japonés, dada las grandes dosis de aventura que incorpora este juego. Tal y como avanzamos el pasado Julio cuando comentamos la versión nipona, **Ronin Blade** encantará a los fans de **Bushido Blade**, por aquello de matar otros samurais a golpe de katana a través de diversas técnicas, y al resto de usuarios por su interesante mecánica. A pesar de no desarrollarse en escenarios 3D sino en fondos prerrenderizados tipo Resident Evil, **Ronin Blade** ofrece buenos gráficos (especialmente en lo referente a los personajes) y mucha acción. Podrás elegir entre el ronin Kotaro y la ninja Lin y seguir una interesante trama argumental poblada por samurais corruptos, *zombies*, monjes y ninjas, desde un punto de vista y desarrollo diferentes. **Ronin Blade** es, dejando al margen a Metal Gear Solid y Silent Hill, lo mejor que ha lanzado KONAMI EUROPA durante este año. Y teniendo en cuenta lo que queda para la llegada de Tenchu 2 y la no comercialización de Bushido Blade 2 en el viejo continente, es una compra recomendable.

NEMESIS

La historia





La trama de **Ronin Blade** se sigue desde distintos puntos de vista dependiendo del personaje elegido, llegango ambos a coincidir en algunos puntos del juego. De esa forma, aunque acabes el juego siempre podrás jugar con la historia del otro personaje.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
85	86	76	92	91
El hecho de desarrollarse en escenarios prerrenderizados tipo Resident Evil ha permitido a Konami centrar todos sus esfuerzos en los personajes, con especial cuidado en la animación y en detalles como las caras.	Musica tradicional japonesa para ambientar un juego enmarcado en los finales del periodo Edo. No se puede comparar a la banda sonora de otras producciones de Konami (se echa en falta a Aika Muranaka), pero cumple su papel.	Los diálogos y voces digitalizadas brillan por su ausencia. Todo el protagonismo de los FX recae en el sonido de los sables katana cortando la carne humana (y no humana), amén de unos cuantos gritos desgarradores.	La consabida jugabilidad de los productos Konami al servicio de un argumento realmente interesante que obliga a jugar una partida tras otra, a pesar de su dificultad. Lo mejor, las diferentes técnicas de espada.	+ Luchar con otros samurais por los pasillos de la casa. − Ya sé que no es MGS o Silent Hill, pero podían haber traducido los textos al castellano.

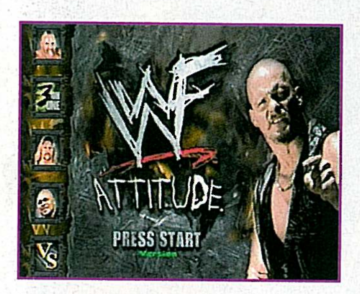


Un toque FEMENINO

WWF Attitude

La ***cuarta*** aparición del wrestling para ***PlayStation,*** sigue los pasos de la ***última entrega***, aunque aumenta el número de personajes e introduce, por primera vez, ***luchadoras***

Dentro del *wrestling* para **PLAYSTATION** pueden diferenciarse dos etapas. Una de ellas, representada por las dos primeras entregas, se caracterizó por la utilización de pequeños personajes animados mediante el sistema de *Motion Capture*. Por su parte, la segunda etapa, iniciada por WWF WARZONE, presento como gran novedad la utilización de luchadores de gran tamaño basados en polígonos con texturas, a los que se ha dotado de una impresionante animación. La cuarta entrega, titulada **WWF ATTITUDE**, sigue en la misma línea de su antecesor, presentando unos gráficos impresionantes. En el apartado visual sorprende la eliminación de las diferentes perspectivas incluidas en la anterior versión, aunque los continuos movimientos de cámara hacen que esta ausencia no se eche de menos. Entre las novedades hay que destacar la incorporación de cuatro nuevos luchadores, hasta completar un total de veinte. En este aspecto nos ha sorprendido la versión final en la que se han eliminado a las diferentes luchadoras recogidas en la *beta* (como Chyna o Jacqueline). Sin embargo, el programa introduce un toque femenino gracias a la posibilidad de crear luchadoras con el editor. Este vuelve a ser uno de los aspectos estrella del programa permitiendo crear todo tipo de grotescas criaturas. Entre las novedades hay que citar un editor de escenarios, el modo *Pay Per View* (que permite crear una completa programación de combates) y el modo carrera junto a una enorme variedad de competiciones. Por lo que respecta a las ausencias, además de las cámaras, hay que citar la eliminación del





JAULA *Otra de las opciones recuperadas es la de rodear el ring con una valla a modo de jaula. Esta permite a los luchadores lanzarse a lo bestia desde lo más alto.*



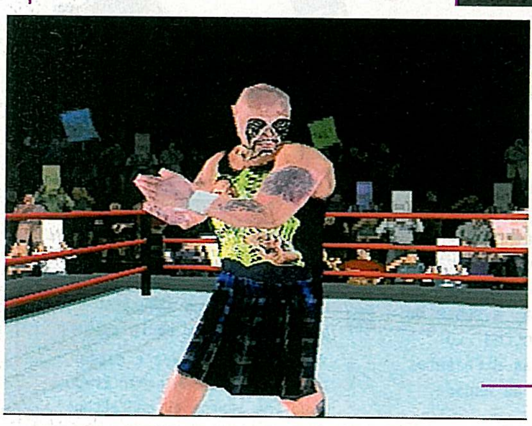
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	ACCLAIM

VALORACION

ACCLAIM ha decidido seguir la línea marcada por la tercera entrega de la saga WWF para PLAYSTATION. el toque femenino se consigue mediante el editor aunque, sorprendentemente, se han eliminado a las luchadoras incluidas en la primera beta, y que seguramente estarán presentes en la versión americana.

La presentación de los diferentes luchadores refleja la personalidad de cada uno de ellos. Desde que aparecen hasta que llegan al ring, no pararán de hacer gestos.



Es posible continuar la pelea fuera del ring, aunque hay que tener cuidado con el tiempo de ausencia del mismo. En estos casos la cámara ofrece amplios planos desde tomas prácticamente aéreas.

WWF ATTITUDE

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	2
Competiciones	15
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD



Intro

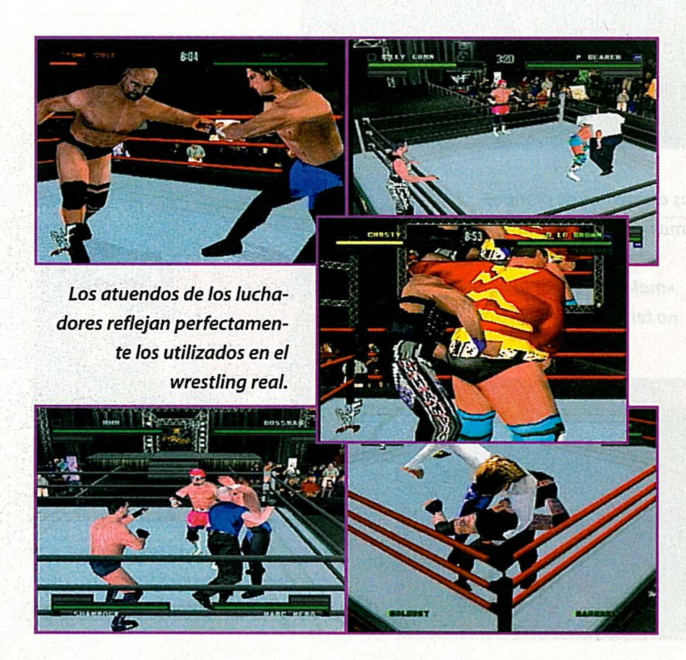
El programa se inicia con una espectacular *intro* en la que se ofrece un ágil montaje con imágenes espectaculares. La misma incluyen varias luchadoras y finaliza dedicando el programa al luchador recientemente fallecido **Owen James Hart**.



ARMAS *El programa vuelve a incluir la posibilidad de utilizar todo tipo de objetos como armas. Aunque en la anterior versión esta opción estaba recogida como Weapon, en el nuevo programa se denomina Hardcore Match.*



modo tutorial, que también estaba recogido en la *beta*, con el que era posible practicar los diferentes golpes. En definitiva, se trata de un juego más cerca de la lucha que del deporte, en el que los personajes y reglas del *wrestling* sirven para dar una nota de espectáculo. **CHIP & CE**



Los atuendos de los luchadores reflejan perfectamente los utilizados en el wrestling real.



Editor

Tal y como sucedió en la anterior entrega, el editor es una de las opciones más destacadas del programa. La principal novedad en el mismo es la posibilidad de crear luchadoras, e incluso de dotarlas de las características técnicas y voz de algunas de las luchadoras reales.

GRAFICOS 92

el programa mantiene la renovación gráfica de su antecesor. en la línea de los juegos de lucha, la ausencia de opciones de perspectivas ha sido perfectamente suplida con unos grandes movimientos de cámara.

MUSICA 85

el ritmo de la magnífica intro se mantiene durante los diferentes menús del programa. este aspecto además de la música habitual de los juegos de wrestling,se acompaña con melodías para cada luchador.

SONIDO FX 90

por encima de todo, en el apartado sonoro destaca un comentarista incansable. a este comentarista se unen los animados espectadores y los gritos individualizados de cada uno de los luchadores.

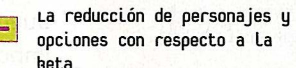
JUGABILIDAD 90

a la enorme variedad de golpes se une una enorme diversidad de competiciones y modos de juego, y un impresionante editor de luchadores. sorprende que el juego no sea compatible con ninguna de las funciones del DUAL SHOCK.

GLOBAL



+ los gráficos y la presencia femenina.



− la reducción de personajes y opciones con respecto a la beta.

Una pequeña GOZADA

Kingsley's Adventure





KINGSLEY´S ADVENTURE podría haberse convertido en uno de los mejores juegos de su género en PLAYSTATION. Por desgracia, los programadores se quedaron un poco cortos en cuanto al número de fases, y este gran juego se queda en un placer de pocas horas. Breve pero buenísimo. Por lo menos en ese tiempo os lo pasaréis de lujo.

A Kingsley´s Adventure le ha pasado lo mismo que al que pide un ***plato combinado*** y espera encontrarse en el plato lo mismo que aparece en la ***foto...*** Luego descubre que la realidad se queda en un simple ***aperitivo.***

Hay ocasiones en que uno no puede evitar sentir rabia. **KINGSLEY´S ADVENTURE** es una de las mejores aventuras que hemos visto en los últimos meses pero, por desgracia, su extraordinaria calidad no se ha visto acompañada con unas dimensiones acordes con el género. Todo en **KINGSLEY´S ADVENTURE** resulta fascinante, su planteamiento de juego es tremendamente inteligente y de los que te invitan a jugar una partida tras otra hasta lograr nuestro objetivo. Se trata de una fantástica aventura en la que se han sabido mezclar con precisión elementos de plataformas, acción y puzzle para ponernos en aprietos a cada instante. Y es que no debéis dejaros engañar por su apariencia. Tras ese aspecto infantil y desenfadado hay, en realidad, un juego de los de pelo en pecho, de esos que te exigen con frecuencia el máximo de habilidad y concentración. Después de observar el juego y comprobar la brevedad del mismo, comprendreréis que buena parte de las importantes dificultades





Los elementos de plataformas en KINGSLEY´S ADVENTURE tienen bastante «mala leche» por lo que no tengáis mucha prisa.



En los enfrentamientos es tan importante saber atacar como defenderse. La mejor técnica es protegerse y contraatacar.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	PSYGNOSIS

VALORACION

es una verdadera pena que PSYGNOSIS haya estado tan cerca de crear una obra maestra y la haya dejado escapar por un simple error de medida. KINGSLEY´S ADVENTURE es una pequeña maravilla que nos mantendrá pegados a la pantalla mientras dure su escasa vida. el único gran error ha sido no haber creado tres o cuatro fases más. con lo que hay, se acaba cuando creíamos que iba a empezar lo bueno.

KINGSLEY´S ADVENTURE

AVENTURA 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	5
Fases	5
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

En español





La traducción de sus juegos a varios idiomas es un tema que PSYGNOSIS no suele descuidar, pero en KINGSLEY´S ADVENTURE hay que felicitar a la compañía británica por las notas de humor con que han salpicado sus textos. En más de una ocasión, no podréis evitar reiros a carcajadas con las cosas y tonterías que dicen sus geniales personajes. Es otro punto fuerte del juego.



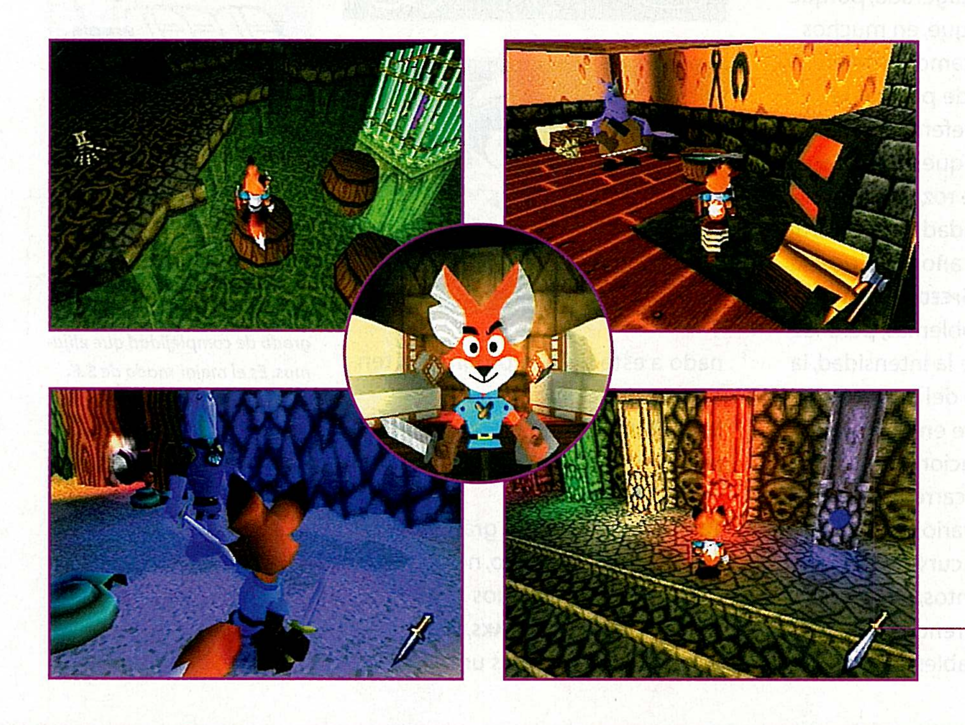
Muy Importante

Aunque el juego sea corto, o quizás debido a ello, KINGSLEY es una aventura con una dificultad considerable en sus largas fases. Para no tener que empezar la fase desde el principio a las primeras de cambio, lo mejor será hacer acopio de monedas. Como lo duro está en las fases, los jefes finales y sus patrones de ataque no son muy complicados. Por último, cuando veas un pozo, salva sin dudar, por si las moscas.









que atesora este título son la solución de los programadores para intentar alargar la vida del juego. Es el recurso más pobre y antiguo: unas fases tremendamente largas y con un nivel de dificultad importante en las que si te matan tienes que empezar otra vez desde el principio. Imaginaros la alegría que supone llevar más de una hora en un nivel, estar a punto de enfrentarte a un jefe final y caer en una trampa mortal. Como tiene continuaciones infinitas y los problemas y los enemigos se presentan siempre en el mismo lugar, tarde o temprano, más bien lo último, lograréis acabaros KINGSLEY´S ADVENTURE en cuestión de horas. Como no tiene modo para dos jugadores ni niveles de dificultad, será el momento de despedirse de este hermoso pero brevísimo juego. **DE LUCAR**



Aunque hay algún puzzle por ahí perdido, la verdad es que los acertijos son escasos y no demasiado difíciles de resolver.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
95 — una auténtica maravilla. un diseño espectacular con un colorido alucinante, un diseño alegre y una calidad técnica envidiable. en este tema han sabido sacarle muchísimo provecho a las prestaciones de psx.	91 — no son muchas pero, por lo menos, sí muy buenas y realmente apropiadas para el ambiente y la atmósfera del juego. Las de los primeros escenarios terminarás por tararearlas casi sin darte cuenta.	85 — Los efectos sonoros son bastante normalitos, pero las voces falsas de los personajes, guturales e ininteligibles, son de esas que te hacen reir. aquí ya hablamos como ellos.	84 — Aunque es divertido y apasionante, sus dimensiones son tan discretas que te lo terminarás y no podrás evitar la sensación de haberte quedado a medias. si le hubieran metido tres fases más sería una obra maestra.	85 — + Los gráficos y el planteamiento de las fases. − Demasiado corto para este género. echarás en falta tres o cuatro misiones más.





COCHES sin alma

Speed Freaks



Los programadores de Speed Freaks vendían este *juego* como el mejor de todos los tiempos. En algunos detalles es, efectivamente, brillante y de los más dotados que hemos visto pero, en su conjunto, hay otros *aspectos* en los que se han quedado bastante cortos.



Cuando los chicos de FUNCOM presentaron a **SPEED FREAKS** como el MARIO KART de ***PLAYSTATION***, o cometieron un error al plantear la comparación o pecaron gravemente de soberbia. Si se referían al estilo o al planteamiento de juego la comparación no era muy exagerada, porque es evidente que, en muchos aspectos, estamos ante el mismo tipo de programa. Ahora, si se referían al espíritu, la verdad es que se quedaron muy lejos de rozar la jugabilidad y capacidad para divertirnos durante años que poseía MARIO KART. **SPEED FREAKS** se deja jugar sin problemas, pero las carreras carecen de la intensidad, la emoción y el ritmo del juego de NINTENDO. Al igual que en MARIO KART, hay bastantes variaciones en las posiciones durante las carreras, armas para fastidiar a los contrarios y unos recorridos con muchas curvas. Compartiendo esos elementos, no debería haber grandes diferencias, pero las hay y son tan palpables que el aficionado a este tipo de programas tendrá la sensación de que **SPEED FREAKS** es un juego para niños. Le falta garra y «mala leche».

Tanto en el apartado gráfico como en el técnico, no hay nada que podamos objetarle a **SPEED FREAKS**, y se puede decir que es uno

ACUMULANDO los items con el símbolo del rayo lograremos una reserva extra de velocidad punta para emplearla en los momentos de apuro. Hay muchos de estos items repartidos por los recorridos, pero lo mejor es reservar media barra para el final.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	FUNCOM



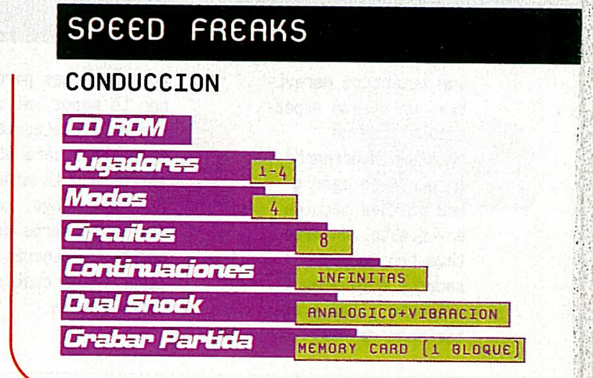
*EL MODO TORNEO Cuenta con tres niveles de dificultad y unos circuitos que variarán dependiendo del grado de complejidad que elijamos. Es el mejor modo de **S.F.***





VALORACION

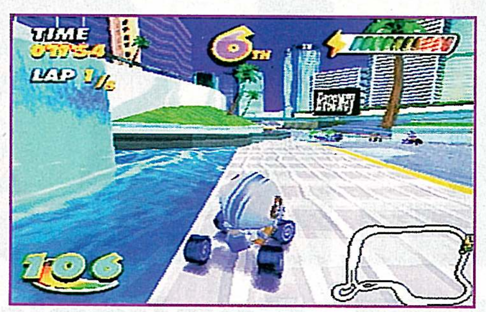
- Con SPEED FREAKS nos hemos llevado una pequeña decepción. Mucha gente nos había hablado maravillas de este juego, y la verdad es que después de mirarlo a conciencia no terminamos de verle otra cosa que un buen trabajo a nivel gráfico y técnico. Aunque la comparación con MARIO KART pueda hacerse, siempre hay que añadir que entre la jugabilidad de ambos dista un mundo.



SPEED FREAKS

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-4
Modos	4
Circuitos	8
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)



Si llenamos la barra de turbo al máximo y pulsamos el botón de nitro saldremos disparados.

de los juegos de coches que mejor se mueve en PLAYSTATION. El buen trabajo realizado en estos apartados no logra ocultar las carencias en temas como los modos de juego o la jugabilidad global, donde SPEED FREAKS hace aguas. En una género tan competitivo como es éste en PLAYSTATION, títulos como SPEED FREAKS carecen de argumentos suficientes para atraer al aficionado más exigente.

DE LUCAR




Multiplayer






Si miramos la poca inteligencia y las escasas habilidades de nuestros rivales en el modo individual, parece lógico que tarde o temprano invitemos a un amigo para ver si él nos pone las cosas un poco más difíciles.



Armas

Aunque algunas de las armas son de una efectividad limitada, hay dos o tres de ellas que te facilitarán muchísimo las cosas. Mucho ojo porque hay algunas que se pueden volver contra ti.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93 — el diseño es muy alegre y colorista y los movimientos de pantalla y vehículo son de lo más suave y fluido que encontraréis en PLAYSTATION. Es lo mejor que tiene este título.	85 — Las que hay están bien, pero no se puede decir que hayan trabajado mucho para hacer una banda sonora variada. Pocas pero bastante pegadizas y nada estridentes se dejan escuchar y resultan apropiadas para el juego.	80 — vocecillas en los personajes, unos cuantos efectos especiales para las armas y nitros y poco más que contar. están bien pero se nota que tampoco se han roto demasiado la cabeza.	82 — muy jugable y sencillo de manejar pero poco variado en modos y con un estilo de juego en el que echarás de menos un poco de más garra e intensidad.	84



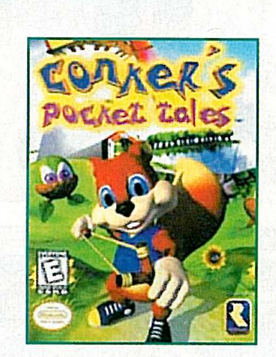
+ gráfica y técnicamente SPEED FREAKS es bueno.
- a las carreras les falta intensidad y garra.

Jamón de BELLOTA



Conker's Pocket Tales

Resulta difícil **explicar** con exactitud lo que nos ha ocurrido con esta **última** gran producción de Rare. Un título que, no se sabe muy bien por qué, **no llegó** a calar entre los miembros de la **redacción**. Puede que su confuso comienzo nos impidiese ver lo que era un **gran** juego.



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	RAREWARE

GRAFICOS NOTABLES *El primer nivel de la aventura es, con diferencia, el más flojo a nivel gráfico, aunque en ciertos lugares del mapeado es posible encontrar elementos algo mejor trabajados, como el molino que se muestra sobre estas líneas. Especialmente cuidadas están las estancias interiores, en las que los grafistas han puesto buena parte de su talento.*



Era uno de los juegos para GAME BOY COLOR más esperados, y no sólo por ser la adaptación de un (en teoría) excepcional juego para NINTENDO 64, sino también por venir avalado por la firma de una compañía como RARE, enemistada desde hace tiempo con la palabra fracaso. CONKER'S POCKET TALES llegaba con la vitola de auténtico juegazo, y quizá por ello nos decepcionó más de la cuenta cuando jugamos por primera vez con él. La primera incursión en el mundo de CONKER'S POCKET TALES es ciertamente confusa. No se sabe muy bien cuál es nuestro cometido en él, y lo que es más importante, las explicaciones que se proporcionan son bastante ambiguas como para ser interpretadas correctamente. Sólo tras algunas horas de juego, las suficientes para sintonizar con el mundo que nos rodea, es cuando se cae en la cuenta de que CONKER'S POCKET TALES es una sobresaliente aventura, cuyas dimensiones y cantidad de retos resultan difícilmente cuantificables. Si ya resulta fácil perderse por el mapa del primer mundo, no os decimos nada de los



SOKOBAN *El clásico juego aparece continuamente durante la aventura como medio para abrir puertas o pasajes secretos. En otras ocasiones, por ejemplo, habrá que activar una serie de interruptores en el orden correcto.*



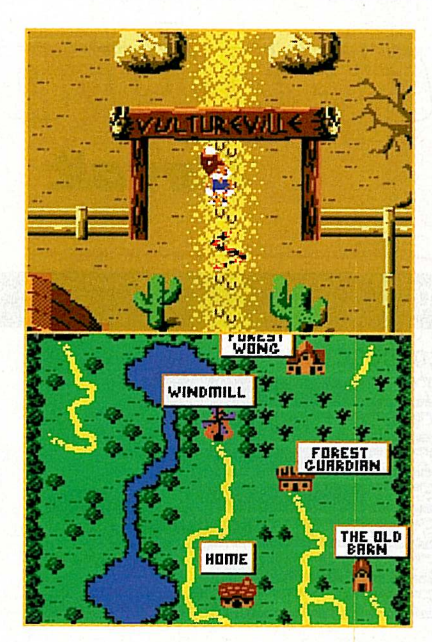
VALORACION

● jugar con CONKER'S POCKET TALES es una prueba a la paciencia del jugador. cuesta bastante adentrarse en las entrañas de esta aventura de RARE, pero una vez hecho, nada podrá separarnos de un juego que, a veces, nos recuerda al mismísimo ZELDA.

CONKER'S POCKET TALES

AVENTURA

Megas	16
Jugadores	1
Vidas	ENERGIA
Mundos	6
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (3)



Sobre estas líneas se muestra una parte del mapeado del primer nivel. Es fácil imaginar el tamaño del mismo.



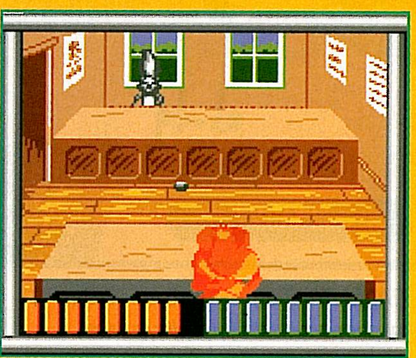
Los jefes finales están a la orden del día, aunque como buena aventura, la dificultad de los mismos es muy escasa.

Un saco de juegos

En **Conker's Pocket Tales** no hay que limitarse a recoger éste o aquel objeto y llevarlo a determinado lugar. En esta aventura hay infinidad de sorpresas. Las ya mentadas pruebas al estilo Sokoban, el juego de los interruptores o, como se muestra bajo estas líneas, una serie de juegos en los que se pondrá a prueba la habilidad del jugador. La variedad de éstos es realmente importante.









cinco restantes, más aún cuando, llegados a cierto punto de la aventura, resulta imprescindible interactuar entre los seis mundos que componen el entorno de **Conker's Pocket Tales**. Nada pesado, por otro lado, pues lo que encontraremos en ellos serán gran cantidad de retos y minijuegos, que nos ayudarán a superar la aventura paso a paso. Gráficamente también resulta chocante. Parece como si la pereza se hubiese adueñado de los artistas de RARE, y que ésta a su vez hubiese ido desapareciendo conforme el proyecto iba avanzando. De hecho, no tienen absolutamente nada que ver los diseños de los primeros mundos con los de los niveles más avanzados. Así es **Conker's Pocket Tales**, una aventura que pasa de la nada al todo en apenas unos minutos y que, como ya nos ocurrió a nosotros, es capaz de proporcionar diversión allá donde sólo había aburrimiento. Una aventura, en definitiva, que necesita ser pacientemente explorada. El famoso dicho que reza «la primera impresión es la que queda» no es aplicable a **Conker's Pocket Tales**. Más que nada porque, de ser así, estaríamos renunciando a una grandísima aventura.

J. C. MAYERICK

GRAFICOS 93

Debe ser que todavía no nos hemos acostumbrados al color en los juegos de Game Boy, pero es que no dejamos de sorprendernos con algunos títulos. Conker's Pocket Tales en uno de esos juegos que te dejan con la boca abierta.

MUSICA 83

No resulta ser ese tipo de música muy elaborada a nivel técnico, pero sí un conjunto de melodías agradables de oír que, al contrario de lo ocurrido en otros títulos, no importa escuchar una vez tras otra.

SONIDO FX 87

Es el aspecto más flojo de todo el juego, aunque no por ello mal tratado. Se limita en exceso a efectos más convencionales, olvidándose de ofrecer, por ejemplo, voces a los personajes, al estilo Banjo Kazooie.

JUGABILIDAD 91

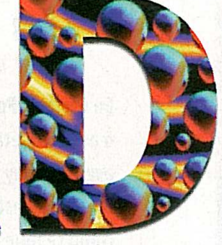
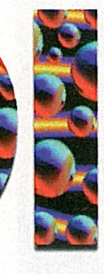
Cuesta mucho sintonizar con el comienzo de la aventura, pero una vez introducido, nada hará que te despegues de ella. Si te gustan los juegos tipo Zelda, entonces debes hacerte con él, aunque te avisamos que ¡no es lo mismo!

GLOBAL 91



\+ Gráficamente es sobresaliente y está repleto de juegos y puzzles.

\- Es una lástima que Rare no haya potenciado convenientemente el comienzo de la aventura.


RADIO descontrol

Revolt

Los 64 bits de NINTENDO **rompen** con las tradicionales **carreras** de coches, para ser invadidos por unos diminutos **vehículos** de radio control.



4 JUGADORES *El modo de cuatro jugadores simultáneos incluye carreras tradicionales y un modo batalla en el que hay que conseguir y conservar una estrella.*



CAMARA *El juego incluye tres cámaras que ofrecen diferentes planos de los vehículos, siempre desde una perspectiva real.*



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	ACCLAIM

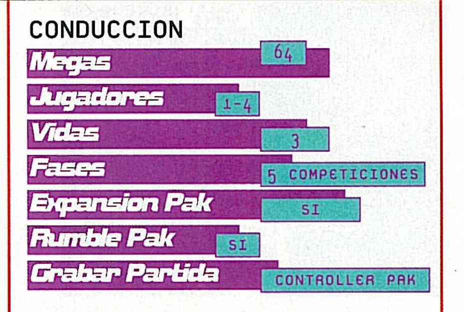
Los coches de radio control hacen su debut en ***Nintendo 64*** después de haber sido los protagonistas de programas para otras consolas. Los vehículos incluidos van desde los todo-terreno hasta coches más convencionales, reflejando fielmente los empleados en el mundo del radio control. Sin embargo, la característica del control a distancia no supone una diferencia apreciable desde el punto de vista del usuario de una consola, al que le es indiferente que el vehículo tenga o no un piloto en su interior. Por este motivo, ACCLAIM ha puesto especial interés en reflejar el sistema de control de estos coches, caracterizado por la escasa estabilidad, derivada de su poco peso, y por una enorme sensibilidad a cualquier cambio de dirección. El logrado efecto en la maniobrabilidad se complementa con la incorporación de distintos iconos, con los que se consiguen armas y la posibilidad de incrementar la velocidad. Además, se ha dotado el juego de un vistoso entorno en el que, a diferencia de las carreras convencionales, se han elegido circuitos como una juguetería, un museo o un supermercado. Entre los sistemas de competición hay que citar un campeonato divido en tres categorías, divididas en oro, plata y bronce.

CHIP & CE

VALORACION

La llegada, de la mano de ACCLAIM, de los coches de radio control en NINTENDO 64, tiene como puntos fuertes los escenarios y la reproducción del sistema de control. Las diferentes opciones se unen a un programa correcto pero que difícilmente llegará a alcanzar la popularidad de los programas convencionales.

REVOLT



CONDUCCION

Megas	64
Jugadores	1-4
Vidas	3
Fases	5 COMPETICIONES
Expansion Pak	SI
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

GRAFICOS 85

Aunque el diseño de los vehículos recoja fielmente los empleados en el mundo del radio control, lo más espectacular son los objetos que rodean los circuitos y su contraste con el tamaño de los coches.

MUSICA 84

La presencia de la banda sonora se deja notar durante todo el programa, ya que aparece incluso durante el transcurso de las carreras. Su calidad es un aspecto a tener en cuenta.

SONIDO FX 84

La continua aportación musical deja un espacio muy limitado para el lucimiento de los efectos sonoros. De todas formas, han conseguido recoger el sonido eléctrico de los pequeños motores de estos vehículos.

JUGABILIDAD 83

El juego reproduce, con acierto, las diferencias entre el control de un vehículo convencional y el de un coche de radio control. La dificultad es elevada, pero la práctica facilita mucho las cosas.

GLOBAL



+ La reproducción del sistema de control de los vehículos.
− La dificultad en el control hace que se tarde en dominarlo.

PlayStation

PERIFÉRICOS









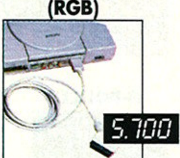



¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.



Producto	Precio
CABLE EURO-AV (RGB)	5.700
CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3	1.490
CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR)	1.990
C. PAD INTERACT BARRACUDA	2.990
CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2	4.990
C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER (AMARILLO, AZUL, GRIS, ROJO)	4.990
C. PAD MAD CATZ WIRELESS	7.990
C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT	3.990
CONTROLLER	2.100
CONTROLLER DUAL SHOCK (GRIS, AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE)	4.500
DEXDRIVE INTERACT	5.900
JAM!!	9.990
JOYSTICK ANALOG	9.900
JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR	6.990
LINK CABLE	3.500
LINK CABLE LOGIC 3	1.490
MALETIN CONSOLE CASE	3.200
MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3	4.990
MALETIN JUEGOS CD CASE	2.100
MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB (GRIS, AZUL, ROJA, AMARILLA)	2.490
MEMORY CARD SONY (BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRO, GRIS)	2.100
MEMORY STATION TRIO GUILLEMOT	3.250
MOUSE (RATÓN)	4.200
MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3	5.990
MULTI TAP	4.900
PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)	4.900
PISTOLA G-CON 45	6.990
P. LOGIC 3 PREDATOR 2 SILVER PSX/SAT	8.990
PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 PSX/SAT	7.990
RF ADAPTER PERFORMANCE	2.290
RFU ADAPTOR (VERSION 2)	3.500
VOLANTE GUILLEMOT RACE STATION SHOCK 2	9.450
VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL	9.990
VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL (REGALO MANDO CHALLENGER)	10.990
V. MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL	9.990





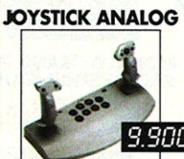


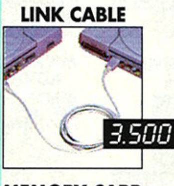




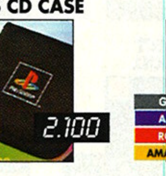


























RECOMENDADOS

Juego	Precio
DRIVER (TEXTOS EN CASTELLANO)	8.490
SHADOWMAN (TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO, CAMISETA DE REGALO)	7.490
SILENT HILL (TEXTOS EN CASTELLANO)	8.990
SYPHON FILTER (TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO)	7.990
V-RALLY 2	8.990

pedidos por teléfono
902·17·18·19

pedidos por internet
www.centromail.es

IVA INCLUIDO





CENTRO MAIL

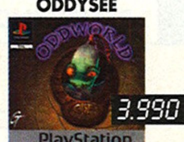
www.centromail.es

PlayStation

OFERTAS

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS. BALEARES 1.000 PTAS.

ABE´S ODDYSEE

3.990

ACTUA SOCCER

3.490

ACTUA SOCCER 3

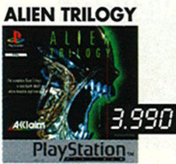
4.990

ADIDAS POWER SOCCER

3.490

AIR COMBAT

3.490

ALIEN TRILOGY

3.990

BATMAN & ROBIN

3.990

BROKEN HELIX

3.990

BUST-A-MOVE 2

3.990

COLIN MCRAE RALLY

4.990

COMMAND & CONQUER

3.990

COMMAND & CONQUER RED ALERT

3.990

CONSTRUCTOR

3.990

COOL BOARDERS 2

3.490

CRASH BANDICOOT

3.490

CRASH BANDICOOT 2

3.490

CROC

3.990

DARKLIGHT CONFLICT

1.990

DESTRUCTION DERBY

3.490

DESTRUCTION DERBY 2

3.490

DOOM

3.990

EL MUNDO PERDIDO

3.990

FANTASTIC FOUR

3.990

FINAL FANTASY VII

3.490

FORMULA 1

3.490

FORMULA 1 ´97

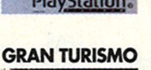
3.490

FORSAKEN

3.990

G-POLICE

3.490

GRAN TURISMO

3.490

GRAND THEFT AUTO

4.990

HEART OF DARKNESS

4.990

HERCULES

3.490

INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO ´98

3.890

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

3.890

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA

3.990

LOADED

3.490

MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE

3.990

MICKEY´S WILD ADVENTURE

3.490

MICRO MACHINES V3

4.490

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

4.990

MORTAL KOMBAT TRILOGY

3.990

MOTO RACER

3.990

PANDEMONIUM

3.490

PORSCHE CHALLENGE

3.490

PROJECT OVERKILL

3.990

RAYMAN

3.290

RESIDENT EVIL

3.990

RIDGE RACER

3.490

RIDGE RACER REVOLUTION

3.490

ROAD RASH

3.990

SHADOW GUNNER

4.990

SOUL BLADE

3.490

SOVIET STRIKE

3.990

SPACE JAM

3.990

SUPER CROSS ´98

3.990

TEKKEN

3.490

TEKKEN 2

3.490

TENNIS ARENA

4.990

TIME CRISIS

3.490

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

4.990

TOMB RAIDER

4.990

TOMB RAIDER II

4.990

TOSHINDEN

3.490

TRUE PINBALL

3.990

V-RALLY

4.990

V2000

4.990

WIPE OUT

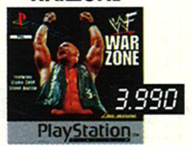
3.490

WIPE OUT 2097

3.490

WORMS

3.990

WWF WARZONE

3.990

CENTRO MAIL



pedidos por internet: www.centromail.es

PlayStation

NOVEDADES



www.centromail.es






- 360 THREE SIXTY — 7.490
- AIRONAUTS — CONS.
- ALL STAR TENNIS '99 — 7.490
- ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS — 6.990
- APE ESCAPE (REQUIERE DUAL SHOCK) — 7.990
- ASTERIX — 7.490
- ATTACK OF THE SAUCERMAN — 6.990





- BICHOS — 7.990
- BLOOD LINES — 6.990
- BLOODY ROAR 2 — 7.490
- BOMBERMAN — 7.490
- BOMBERMAN FANTASY RACING — 7.490
- BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO — 7.990
- BUST-A-MOVE 4 — 6.990







- CAPCOM GENERATIONS — CONS.
- CARMAGEDDON — CONS.
- CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING — CONS.
- CHESSMASTER II — CONS.
- CIVILIZATION II — 8.490
- CRASH BANDICOOT 3 WARPED — 7.990
- CROC 2 — 7.490






- DARK STALKERS 3 — 7.490
- DIVER'S DREAM — 7.490
- DREAMS — 7.490
- EVILZONE — 7.990
- FIFA '99 — 6.990
- GUARDIAN'S CRUSADE — 8.490
- KAGERO DECEPTION 2 — 7.490







- KENSEI SACRED FIST — 7.990
- LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER — 8.490
- MARVEL SUPERHEROES vs. STREET FIGHTER — 7.490
- METAL GEAR SOLID — 8.990
- MONKEY HERO — 8.490
- NBA LIVE '99 — 7.490
- NBA PRO '99 — 7.990







- NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE — 7.990
- NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING — CONS.
- OMEGA BOOST — 6.990
- POINT BLANK 2 — 6.990
- POPULOUS III: EL PRINCIPIO — 7.990
- POY POY 2 — 7.990
- PRINCE NASEEM BOXING — CONS.






- QUAKE II — CONS.
- R-TYPE DELTA — 6.990
- RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR — 7.490
- RC STUNT COPTER — CONS.
- RE-VOLT — 7.490
- RIDGE RACER TYPE 4 — 7.990
- ROLLCAGE — 7.490







- RUGRATS: LA BÚSQUEDA DE REPTAR — 8.490
- RUNNING WILD — 6.990
- SPEED FREAKS — 7.990
- SPORTS CAR GT — 7.490
- STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA — 7.490
- STREET FIGHTER ALPHA 3 — 7.490
- STREET FIGHTER COLLECTION 2 — 6.990






- T'AI-FU — 8.490
- TANK RACER — 7.490
- THE GRANSTREAM SAGA — 6.990
- TIGER WOODS '99 — 7.490
- TIME CRISIS + PISTOLA G-CON 45 — 7.990
- TOCA TOURING CARS 2 — 7.490
- TOMB RAIDER III — 7.490





- TRAP RUNNER — 7.990
- TRIPLE PLAY BASEBALL 2000 — 7.490
- UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99 — 7.490
- VIRUS — 7.490
- VIVA FOOTBALL — 5.990
- WING OVER 2 — 8.490
- WWF ATTITUDE — 7.490

pedidos por teléfono: 902 17 18 19











GAME BOY · GAME BOY COLOR

GAME BOY POCKET



7.990

ADAP. CORRIENTE LOGIC3 — 1.490

GAME BOY CAMARA (VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO) — 7.990


GAME BOY PRINTER — 9.490


GAME LINK — 1.990

HANDYPAK INTERACT — 3.490


LUPA + LUZ INTERACT SUPER ZOOM — 1.490


MALETÍN DE LUXE CASE LOGIC 3 — 2.990


PULSEPAK INTERACT — 1.990


GAME BOY PRINTER PAPEL — 1.490

GAME BOY COLOR


12.490

LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2 — 2.990


GAME BOY COLOR + LIGHT MAX 2 — 13.990

PRINCE OF PERSIA — 6.490


SUPER MARIO BROS. DELUXE — 5.990


GAME BOY






ALADDIN	4.490
DONKEY KONG LAND	3.990
DONKEY KONG LAND 2	3.990
DONKEY KONG LAND 3	3.990
DUCK TALES	4.490
KIRBY´S DREAM LAND 2	3.990







MARIO & YOSHI	2.990
STREET FIGHTER II	3.990
SUPER MARIO LAND	3.990
SUPER MARIO LAND 2	3.990
SUPER MARIO LAND 3	3.990
SUPER RC PRO-AM	3.990

GAME BOY COLOR



A BUG´S LIFE	5.990
ANTZ	CONS.
ASTERIX & OBELIX	5.490
BATTLESHIP	5.490
BUGS BUNNY & LOLA BUNNY	4.990
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3	5.990



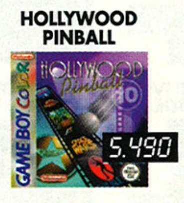




BUST-A-MOVE 4	5.990
CARMAGEDDON	CONS.
CENTIPEDE	5.490
CHASE HQ	5.490
CONKER´S POCKET TALES	5.990
DROPZONE	5.990







F-1 WORLD GRAND PRIX	5.990
FROGGER	5.490
GEX: ENTER THE GECKO	6.490
HEXCITE	4.990
HOLLYWOOD PINBALL	5.490
HOLY MAGIC CENTURY	5.990

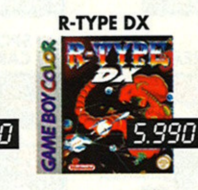







INTER. SUPERSTAR SOCCER ´99	5.890
LEGEND OF THE RIVER KING	5.990
LOGICAL	5.990
LUCKY LUKE	5.490
MAYA THE BEE	5.990
MORTAL KOMBAT 4	4.990









NBA JAM ´99	5.990
QUEST FOR CAMELOT	5.990
R-TYPE DX	5.990
RAMPAGE WORLD TOUR	4.990
RUGRATS LA PELICULA	5.990
SHADOWGATE CLASSIC	5.990








SPACESTATION SILICON VALLEY	5.490
SPY HUNTER / MOON PATROL	4.990
SPY vs. SPY	5.490
SUPER BREAKOUT	5.490
SYLVESTER & TWEETY	4.990
THE LEGEND OF ZELDA DX	5.990









THE SMURFS´ NIGHTMARE	5.490
TOP GEAR RALLY	6.490
TUROK 2: SEEDS OF EVIL	5.990
V-RALLY	5.490
WARIOLAND 2	5.990
WWF ATTITUDE	5.990





pedidos por internet: www.centromail.es

Nintendo 64



www.centromail.es


1080° SNOWBOARDING — 8.490

ALL STAR TENNIS '99 — 9.490


BEETLE ADVENTURE RACING — 9.490


BODY HARVEST — 6.990


CARMAGEDDON — CONS.

CHAMELEON TWIST — 4.990


COMMAND & CONQUER — 9.490


DARK RIFT — 4.990


DOOM 64 — 3.990

F-1 WORLD GRAND PRIX — 5.990

FIFA '99 — 9.490


FLYING DRAGON — 8.490


GOEMON-MYSTICAL NINJA 2 — 11.490

GOLDEN EYE 007 — 5.990

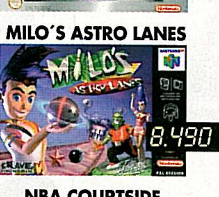

LODE RUNNER 3D — 9.490

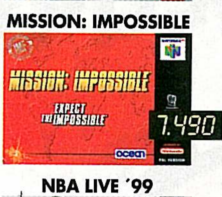

LYLAT WARS — 5.990


MARIO KART 64 — 5.990

MARIO PARTY — 9.490


MICRO MACHINES 64 TURBO — 9.490

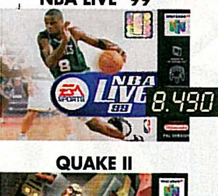

MILO'S ASTRO LANES — 8.490


MISSION: IMPOSSIBLE — 7.490


MONACO G. P. R. SIMULATION 2 — 9.490

MONSTER TRUCK MADNESS — 9.490


NBA COURTSIDE — 5.990


NBA LIVE '99 — 8.490

OLYMPIC HOCKEY '98 — 3.990


PILOTWINGS 64 — 5.990

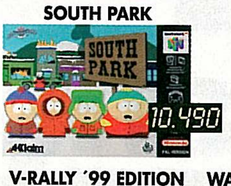

QUAKE 64 — 3.990


QUAKE II — 9.490


RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR — 8.490

RUGRATS: TREASURE HUNT — CONS.


SNOWBOARD KIDS — 5.990


SOUTH PARK — 10.490

SUPERMAN — 10.490

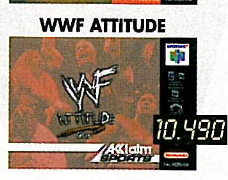

THE LEGEND OF ZELDA — 8.990


TOP GEAR OVERDRIVE — 10.990


V-RALLY '99 EDITION — 7.490


WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF 64 — 5.990


WAVE RACE 64 — 5.990


WWF ATTITUDE — 10.490

NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER — 25.990



NINTENDO 64 MARIO PAK — 19.900




CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3 — 1.490


CABLE RF — 2.990

C. PAD LOGIC 3 THUNDER PAD — 3.990

CONTROLLER — 4.990


DEXDRIVE INTERACT — 5.900


JAM!! — 9.990


MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 — 4.990


MANDO DE CONTROL COLORES — 4.990

MEMORY CARD DATEL NEXGEN 1 Mb (4x) — 2.190


MEMORY CARD LOGIC 3 256 KB — 1.490


MEMORY EXPANSION PAK — 4.990

MEMORY PAK (CONTROLLER PAK) — 2.990


POWER RAM EXPANDER 4 MEG DATEL — 4.990

RUMBLE PAK — 3.490

RUMBLE PAK + MEMORY PAK — 5.990


TRILOGY 64 — 4.990



ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE — 5.490


VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 SHOCK 2 — 11.990


VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL — 11.990



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1 — 10.990

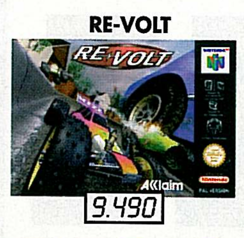


VOLANTE MAD CATZ STEERING WHEEL FORCE — 10.990




CASTLEVANIA — 11.490


F-1 WORLD GRAND PRIX II — 9.490


RE-VOLT — 9.490


SHADOWMAN — 10.490


STAR WARS: EPISODE 1-RACER — 9.490

pedidos por teléfono: 902 17 18 19

CENTRO MAIL

Dreamcast VIDEO



CONTROLLER





JOYSTICK ARCADE STICK



VIBRATION UNIT



VISUAL MEMORY



VOLANTE ACT LABS



VOLANTE RACE CONTROLLER





SEGA RALLY 2



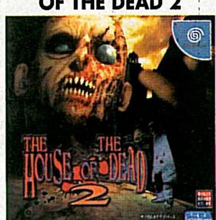
P.V.P. - 8.490

SONIC ADVENTURE



P.V.P. - 8.490

THE HOUSE OF THE DEAD 2



P.V.P. - 8.490

VIRTUA FIGHTER 3 tb



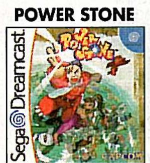
P.V.P. - 8.490

BLUE STINGER



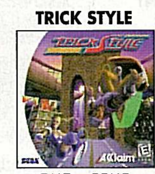
P.V.P. - CONS.

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2



P.V.P. - CONS.

POWER STONE



P.V.P. - CONS.

TRICK STYLE

P.V.P. - CONS.

VIDEO

PACK DRAGON BALL GT











DRAGON BALL GT LA SERIE















www.centromail.es

CENTRO MAIL

ATENCIÓN

NO LE DES MÁS VUELTAS

CAMBIAMOS Y ALQUILAMOS VIDEOJUEGOS



EN LOS CENTROS DONDE ENCUENTRES ESTE SÍMBOLO

¡¡¡ BÚSCALO !!!

Tu pedido de forma sencilla

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

Por Fax

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos tus datos al número de fax: **913 803 449**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUÍTO.** (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO

Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.



Camino de Hormigueras, 124, Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

SPJ

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre: ____________ Apellidos ____________
Calle/Plaza: ____________ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad: ____________ C.P. ______
Provincia: ____________ Tf.: (   ) ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____________ E-mail ____________

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 30-09-99

Ven a conocernos

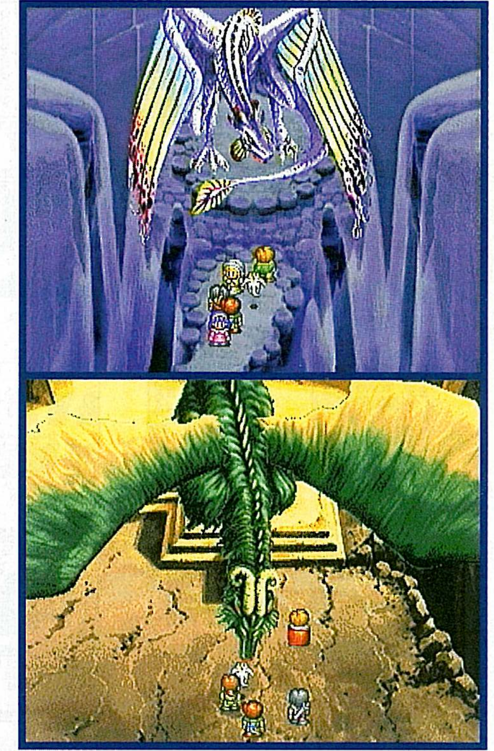
Haz Tu pedido por telEfono: 902·17·18·19

CENTRO MAIL



Coordinado por **THE ELF**

El mes pasado ya tuvisteis la oportunidad de disfrutar con la primera parte de este pequeño y modesto homenaje a la versión *PLAYSTATION* de uno de los *RPG* más queridos y recordados de todos los tiempos. Este clásico intemporal nació para *MEGA CD* hace ya siete años y cierra con esta gran versión de 32 *bits* su hermoso ciclo vital.





LUNAR SILVER





Althena's Springs. Estos dos templos donde se dan cita el sosiego, la tranquilidad y las aguas termales nos proporcionarán sugerentes imágenes de los protagonistas femeninos y masculinos del juego. Pero no te olvides de ir provisto de pastillas de jabón.







Para llegar hasta las inmediaciones del Blue Dragon, Alex con la ocarina y Luna con su voz y en la distancia, tendrán que interpretar una bella melodía.

A la derecha tenéis uno de los más bellos parajes del mapa principal de ***Lunar***. *A la izquierda, precisamente lo contrario, la desolación de The Frontier.*







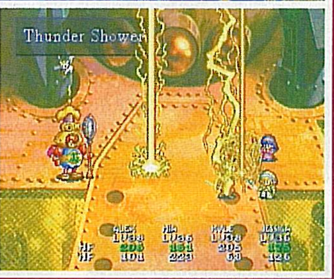




Los últimos mega final bosses. **Después de unos enfrentamientos bastante duros durante las primeras veinte horas de juego llegarán los auténticos duelos a muerte con los grandes enemigos del juego. La curva de dificultad establecida por WORKING DESIGNS nos obligará a tener el nivel de experiencia adecuado para poder acabar con ellos. Ante ti desfilarán Magic Emperor, Nash pilotando un extraño robot radiocontrolado por Taben, Black Dragon, Shadow Spectre, Royce, Xenobia y el mismísimo Ghaleon. Este último combate tendrá que ser planificado a la perfección sin importarte el tiempo que dure. Si vences el inolvidable final del juego te espera...**









PlayStation

STAR STORY COMPLETE

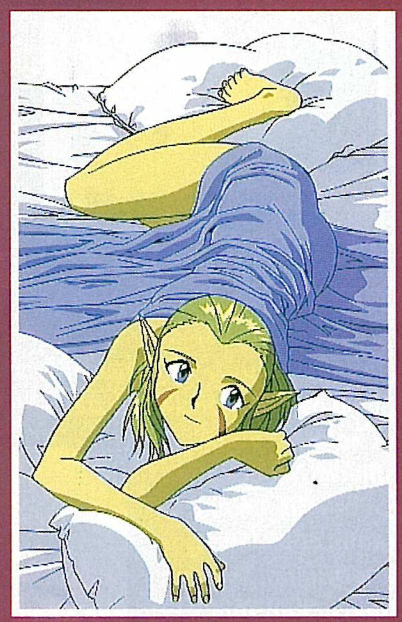
SEGUNDA PARTE

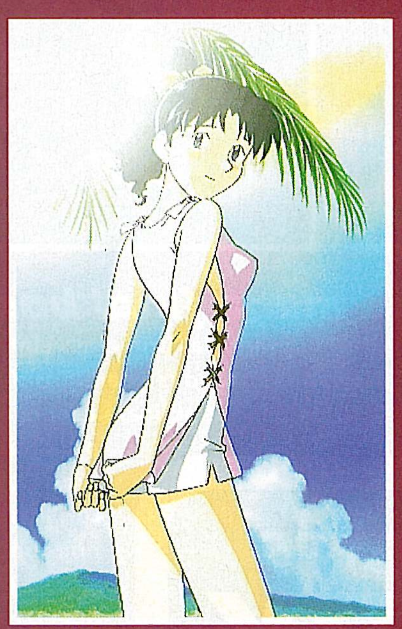
Y todo se lo debemos a los incansables muchachos de WORKING DESIGNS. Su esfuerzo y tesón han permitido a **Lunar Silver Star Story** estar entre nosotros, en un *pack* de ensueño, como sin duda se merece la genial creación de GAME ARTS/KADOKAWA SHOTEN. Como os prometí el número anterior, en esta segunda entrega-homenaje a **LSSS** tendríais los ocho Bromides restantes de las súper mozas de **Lunar**, imágenes de la versión original de ***Mega/Sega CD*** de 1992 y pantallas con escenarios, combates y *final bosses* de las últimas veinte horas de juego. Por cuestión de espacio no podré mostraros el tercer **Lunar** de ***Game Gear*** y ***Saturn***, aunque ya llegará el momento...

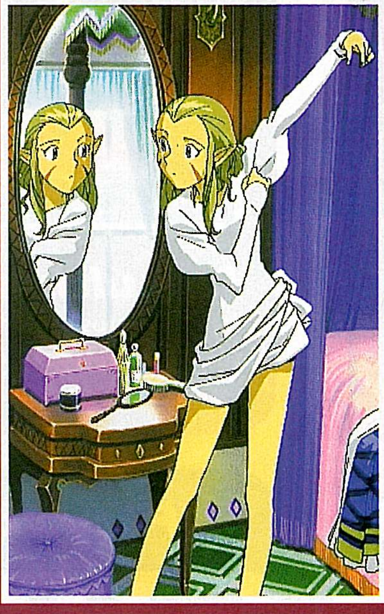
Lunar SSS, como ya os dije el pasado número, cautiva al jugador desde el primer instante, desde la primera media hora de juego, más concretamente desde que observas a Luna en el bucólico paraje al norte de Burg, y te introduce en la historia como pocos *RPG* saben hacer. Te sientes dueño de tu destino, tu objetivo está bien definido y acabarás por obsesionarte con Luna como el propio protagonista. Te sientes confiado con lo que te espera tras haber afrontado un gran número de situaciones límite y te crees sabedor de que un final feliz recompensará tus esfuerzos... Pero en la recta final del juego la ansiedad se apoderará de tus sentidos nublando el posible y anhelado desenlace positivo. De pronto **Lunar** sembrará la incertidumbre en ti. Te pondrá la piel de gallina, te secará la boca, te hará dudar de tus posibilidades y cuando por fin llegue el epílogo del juego, llorarás. Darás rienda suelta a tus emociones y soltarás la adrenalina y tensión acumuladas durante las 40-45 horas de juego. Así son los grandes juegos de rol, te hacen llorar porque sabes que nunca podrás vivir una historia igual. Tendrás otras aventuras, quizá mejores o quizá peores, pero no volverás a sentir lo mismo. **Lunar** os provocará mil sensaciones y experiencias que desembocarán en un épico y emotivo fi-

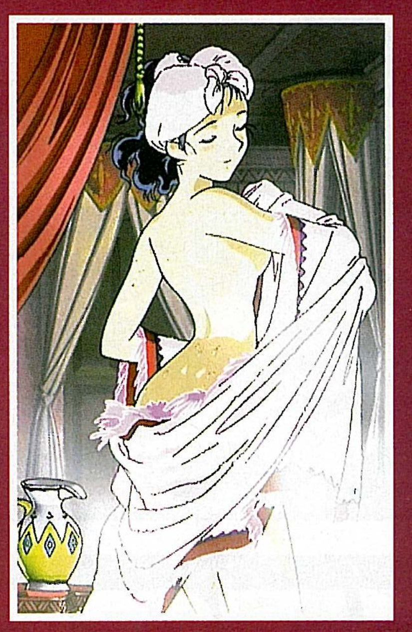


Los ocho Bromides restantes. Como lo prometido es deuda, aquí tenéis los ocho Bromides que faltaban para completar la colección. La dificultad que supone encontrar todos ellos les convierte en uno de los grandes tesoros de LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE. Suponen un pequeño homenaje a la versión de *MEGA CD* en la que tan sólo existía uno, el de Mia.

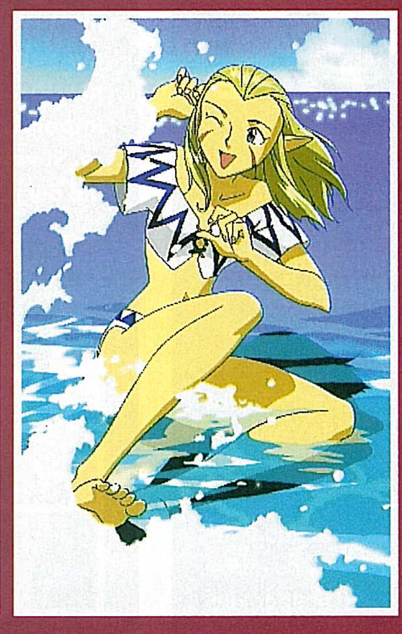


























Gracias al ataque sorpresa de Tempest y Fresca podremos introducirnos en The Grindery y disfrutar de la intensa recta final del juego y sus duros enemigos.

El disco The Making of Lunar esconde un suculento secreto. Un juego que mezcla la mecánica de Pong y Arkanoid y que permite hasta ocho jugadores a la vez.








Lunar: The Silver Star (1992). **Así se llamaba el original de *Mega CD* creado por STUDIO ALEX. Aunque mantiene la línea argumental, posee notables diferencias como enemigos en los mapas, el arpa de Alex, que Luna no nos acompañe a Meribia, la no aparición de Royce y Phacia y la existencia de un solo Bromide.**






nal en el que se funden gloriosamente los gráficos 2D con las secuencias *anime*. Un final de esos que obligan a tus ojos a brillar en la oscuridad durante unos instantes como auténticas estrellas en un firmamento de emociones. Un final mágico que después de las épicas secuencias de animación te permitirá seguir conversando con los principales protagonistas de la historia para despedirte y estar con ellos por última vez. Magia pura, la magia de **Lunar**. Para ese momento habrás saciado tu sed y te apetecerá descansar y recapitular sobre los últimos momentos. Te sentirás orgulloso, medio aturdido y con esa sensación agridulce de que algo maravilloso ha terminado para siempres jamás. Quien haya sentido esto con los grandes clásicos del género comprenderá un poquito más el porqué luego cuesta tanto, unos días o semanas, meternos de lleno en otro *RPG*. Hay que coger fuerzas, recuperarse emocionalmente y de nuevo elegir correctamente otro gran título para sumirse en sus entrañas. Esto último es lo más difícil. Muchos se asombrarán al leer esto y mirarán con desconfianza a las pantallas del juego. ¿Puede un juego de esta entidad técnica influir de esta manera en el jugador? Por supuesto que sí, incluso con menos recursos técnicos. Si el juego te sabe arrastrar a sus dominios caerás sin remisión ante él. **Lunar** lo hace a la perfección, con sus maravillosos gráficos en 2D, más cercanos a los 16 que a los 32 *bits*, con su perfecto guión plagado de sorpresas y giros argumentales, su interminable colección de secuencias de animación, con su bella banda sonora y sus duros combates. La vieja escuela vuelve a triunfar y lo seguirá haciendo mientras las grandes compañías así lo quieran. Hay que respetar los sagrados esquemas porque ellos han instaurado este género, dominado de una forma aplastante, y que así sea por muchos años, por compañías japonesas. Por suerte Lunar: Eternal Blue, la versión ***PSX*** del segundo episodio en ***Mega CD***, ya está de camino gracias a WORKING DESIGNS. Eso será otra historia (dicen que es aún mejor), y no será nada fácil olvidarse de este maravilloso e irrepetible **Lunar SSS** que quedará por siempre archivado en mi memoria.



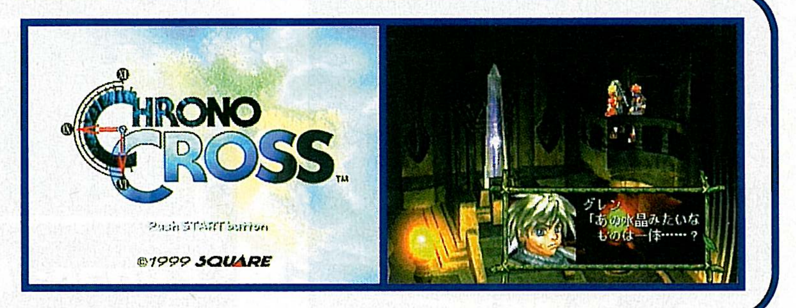
El insistente Ghaleon se encargará de amenizarnos el asalto a Goddess Tower. Para colmo de males siempre aparece junto a Luna/Althena para restar enteros a nuestra moral. Antes de enfrentarte a él por última vez tendrás que acabar con Royce y Xenobia. ¿Dónde está Phacia?



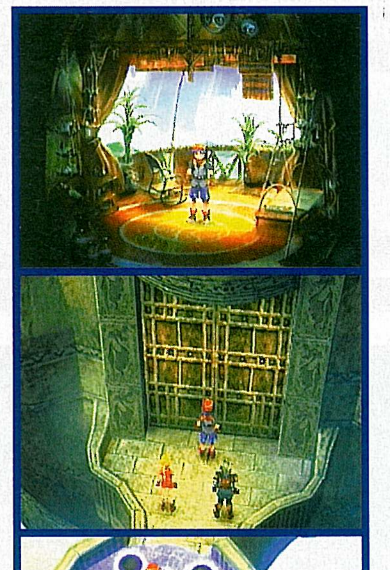
La nueva RPG generación

SUPER NUEVO

Uno de los principales alicientes del Legend of Mana japonés era el disco Square's Preview Vol. 5 que incluía. En esta ocasión brillaba con luz propia la *demo* jugable de Chrono Cross, la continuación de uno de los grandes mitos de la imbatible compañía japonesa, su majestad Chrono Trigger.







Antes de nada debo deciros que **Chrono Cross** no es la segunda parte real de Chrono Trigger, se trata más bien del comienzo de una nueva serie de SQUARE que estará encabezada por la palabra Chrono y en la que los temas principales serán los viajes en el tiempo y a otras dimensiones y la existencia de mundos paralelos. La buena noticia para los amantes del clásico de ***Super Nintendo/Famicom*** es que habrá numerosas conexiones con el mundo de Chrono Trigger. Para intentar hacernos olvidar el *dream team* que hizo posible Chrono Trigger (**Hironobu Sakaguchi**, el hombre Final Fantasy; **Yuji Horii**, cabeza pensante del universo Dragon Quest y **Akira Toriyama**), SQUARE ha reclutado algunos de los culpables del genial cartucho, como **Yasunori Mitsuda**, el compositor junto a **Nobuo Uematsu** de la banda sonora de 16 *bits* y del apartado musical de Xenogears y Tobal Nº 1 o Masato Kato, antes *scenario writer* y ahora director. Sin olvidarse de otros buques insignia de la compañía, como el productor **Hiromichi Tanaka** (Final Fantasy I a III, Seiken Densetsu 2 y 3 y Xenogears). Mención especial merece el nuevo diseñador de personajes, **Nobuteru Yuki**, que se ha encargado de dar un toque original a la apariencia de los protagonistas. La dilatada carrera de este hombre, Record of Lodoss War, Tail Concerto y Seiken

FICHA Técnica

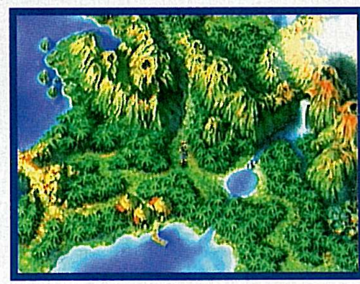
TIPO	RPG
COMPAÑIA	SQUARESOFT
PROGRAMADOR	SQUARESOFT
FORMATO	2 CD ROM
VERSION JAPON	INVIERNO 1999



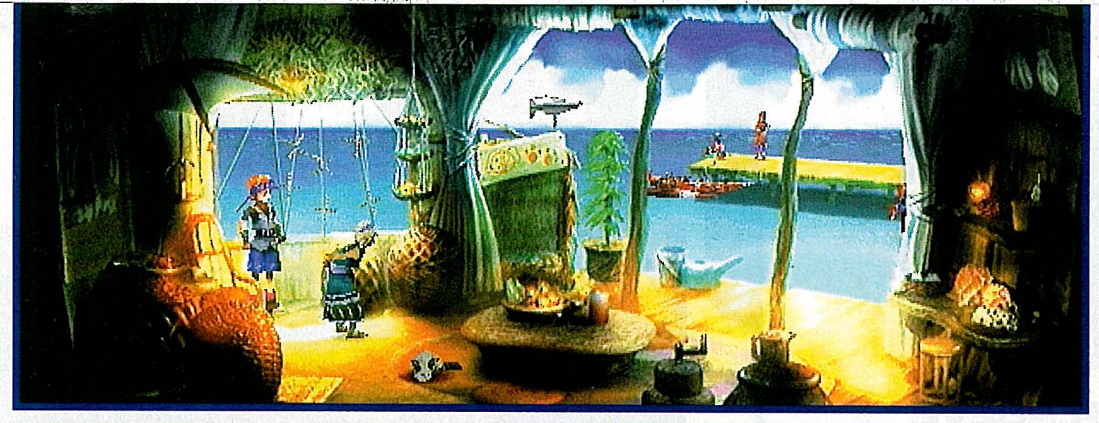
Tras un comienzo ligeramente sombrío en un mundo paralelo, Serge, el protagonista, despertará en su pintoresco pueblo natal. Los grafistas de SQUARE siguen en forma.







*El mapa de **Chrono Cross** está recreado en 2D para respetar las líneas maestras de Chrono Trigger. Sus creadores han prometido que encontraremos numerosas localizaciones y conexiones con el original de 1995. La serie Chrono comienza su carrera triunfal.*



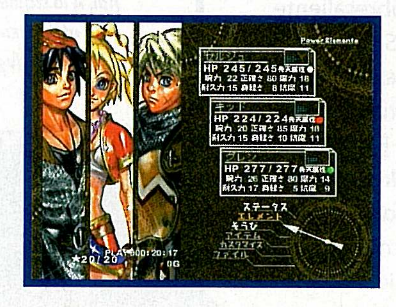





DENSETSU 3, no ofrece ninguna duda. Para los amantes de los datos curiosos os revelaré que **CHRONO CROSS** (conocido internamente como *Project Kid*) está basado en un juego llamado RADICAL DREAMERS creado por SQUARE hace más de tres años para el periférico de ***SUPER FAMICOM** Satellaview*, en el que participaron **Kato** y **Mitsuda**. Los dos protagonistas de RADICAL DREAMERS, Serge, Kid y su gran enemigo Yamaneko, son los mismos que aparecen en **CHRONO CROSS**, incluso el objetivo de encontrar un valioso *item* llamado *Freezing Flame*

NO CROSS

permanece intacto en ambos títulos. RADICAL DREAMERS fue una especie de secuela de CHRONO TRIGGER y **Kato** y **Mitsuda** retomaron su guión tras finalizar XENOGEARS para dar forma a **CHRONO CROSS. Masato Kato** ha revelado también que el tema principal son los mundos paralelos y que la duración del juego rondará las 30 horas. Como opinión personal, después de haber disfrutado con la *demo* incluida, casi una hora de juego, os diré que la animación de los personajes es sobresaliente, que los combates os van a dejar con la boca abierta (además son muy divertidos), los escenarios son preciosos y llenos de vida y que la banda sonora os traerá a la memoria inolvidables pasajes musicales del legendario CHRONO TRIGGER. Ahora pasad la página y deleitaros con...













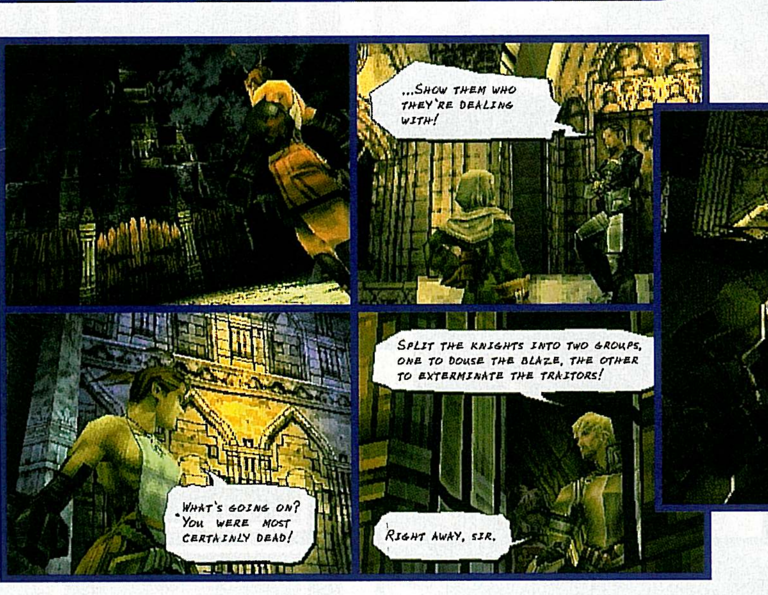



El fragor del combate

En esta *demo* de CHRONO CROSS tendremos la ocasión de disfrutar de sus espectaculares combates en dos zonas diferentes. El motor 3D que los da vida es magistral, el tiempo de carga es mínimo, y en la versión final será inferior al de los combates en FFVIII. Podremos asestar varios golpes en cada turno al estilo XENOGEARS y las magias son espeluznantes.





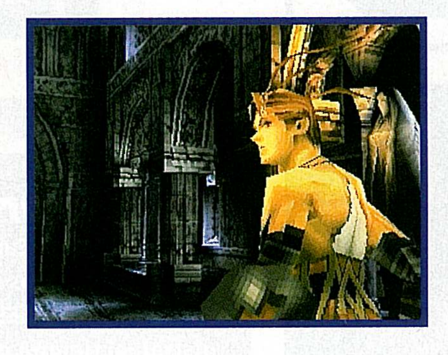







Cuando todo parecía indicar que **Chrono Cross** iba a ser el protagonista del disco de *demos* de Legend of Mana japonés, SQUARESOFT nos sorprende con **Vagrant Story**. Aunque sólo se trata de una *rolling demo* os puedo decir que es el espectáculo audiovisual más grande y asombroso que se ha visto en ***PlayStation*** en sus cinco años de historia. Imaginad el entorno 3D más realista, las texturas

VAGRANT STORY



más sólidas, perfectas y detalladas, y todo transcurriendo a 60 *frames*. **Vagrant Story** (vagrant significa vagabundo) verá la luz en **Japón** en otoño y el primer cuarto del año en **EE.UU.** (la *demo* está en inglés). **Vagrant Story** transcurre en un recargado ambiente medieval de sobresaliente factura con una magistral utilización de las cámaras. Según sus creadores podría definirse como un cruce entre Metal Gear Solid por su desarrollo y Parasite Eve por los combates, y garantizan unas seis horas de juego, aunque también muchos incentivos. En el *staff* aparecen el director **Yasumi Matsuno** (FF Tactics), **Akihiko Yoshida** en el diseño de personajes (FF Tactics y Ogre Battle), **Hitoshi Sakimoto** como compositor (FF Tactics entre otros) y la atenta mirada de **Hironobu Sakaguchi** (Final Fantasy) como productor ejecutivo.

LA VERSION FINAL



*Aquí tenéis dos pantallas de lo que nos ofrecerá **Vagrant Story** en su versión final. A la izquierda podéis ver al protagonista Ashley Riot en un entorno 3D similar al de Metal Gear Solid de KONAMI, aunque más detallado aún. A la derecha tiene lugar un desigual combate entre Ashley y un gigantesco minotauro.*

FICHA TECNICA



CONSOLA	PLAYSTATION
TIPO	AVENTURA-RPG
COMPAÑIA	SQUARESOFT
PROGRAMADOR	SQUARESOFT
VERSION JAPON	OTOÑO 1999

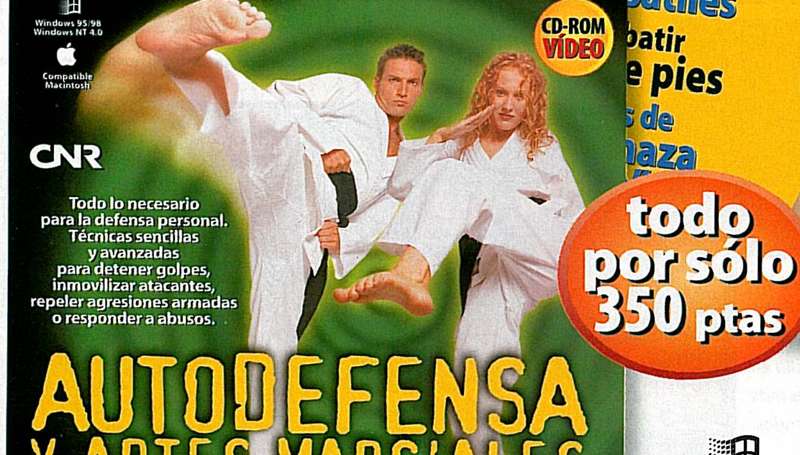
¡DEFIÉNDETE!

Aprende todas las técnicas de defensa personal con el CD-ROM Vídeo 'Autodefensa y Artes Marciales' que te regala la revista CNR este mes. Diviértete, ponte en forma y no temas a nadie.

Un completísimo CD-ROM totalmente multimedia, con sonido, fotos, ilustraciones, vídeos y tablas para que aprendas a defenderte de cualquier agresión. Además, las principales modalidades de lucha oriental, con explicaciones pormenorizadas, luchadores famosos, los secretos de los ninja, curiosidades, armas, ceremonias...



CD-ROM VÍDEO GRATIS CON EL NÚMERO DE SEPTIEMBRE



Windows 95/98
Windows NT 4.0

Compatible Macintosh



Una publicación de Ediciones Reunidas GRUPO ZETA



Coordinado por **J.C. MAYERICK**

Le tenemos un cariño especial, pues jamás pudimos evitar observar, al pasar junto a ella en los recreativos de al lado de casa, la preciosa puesta de sol de algunas de sus fases. Hacia tiempo que queriamos acercaros las excelencias de este inolvidable juego y hoy por fin nos hemos decidido a dar el paso. Si la encuentras por ahí, no desaproveches la oportunidad de echar una partida.



Al final de cada nivel, el pertinente recuento de enemigos muertos y posterior adición de bonus. Un momento de respiro.



RYGAR





Esta estupenda *COIN-OP* de TECMO contaba con la extraña virtud de parecerse muy poco a todo lo visto con anterioridad. Posteriormente incluso han sido muy pocos los juegos que han seguido su estela. Su trepidante desarrollo impedía fijarse en algo más que ciertos elementos que llamaban sobradamente la atención del jugador, como el sol de la tercera fase (y algunas más), que impactaba en la retina del jugador gracias a su enorme tamaño y destacado tono rojizo. Lo poco que podía hacer el jugador era correr como un poseso, eliminando enemigos (saltando sobre éstos, de ser necesario) y recogiendo *power-ups* que le dotasen de inmunidad, mejores armas de ataque, etc. Todo ello con el principal objetivo de llegar al siguiente punto de control, una pequeña estancia libre de enemigos en la que el jugador podía to-





Niveles para todos.

No es normal encontrar una *COIN-OP* con 27 niveles diferentes, y más aún cuando para finalizarlos todos puede llegar a ser necesaria una hora entera de juego. Lo más sorprendete es la enorme cantidad de escenarios que se visitan en la aventura.











Eran muchos los enemigos que llegaban a acumularse en la pantalla en los niveles más avanzados.



Sumergirse en el mundo de Rygar signifi jugador. Pocas Coin-Op han sabido impri





marse un breve respiro, al tiempo que añadía un buen número de puntos a su marcador. A pesar de la rapidez con que se sucedían las fases, era fácil permanecer bastantes minutos para completar apenas diez niveles, un número ridículo al lado de las 27 fases de que constaba el juego. Es muy extraño que una **Coin-Op** ofrezca tal cantidad de niveles, más aún cuando casi todos ellos cuentan con fondos y enemigos propios. La gran extensión del juego hizo pensar a muchos en su día (nosotros incluidos) que **Rygar** era el típico juego sin fin cuyas fases comenzaban a repetirse a partir de cierto nivel. Tremendo error. **Rygar** era una ***Coin-Op*** con un final muy definido... y muy pobre.

SUPER Information

COMPAÑIA	TECMO
AÑO	1986
GENERO	BEAT'EM-UP
FASES	27







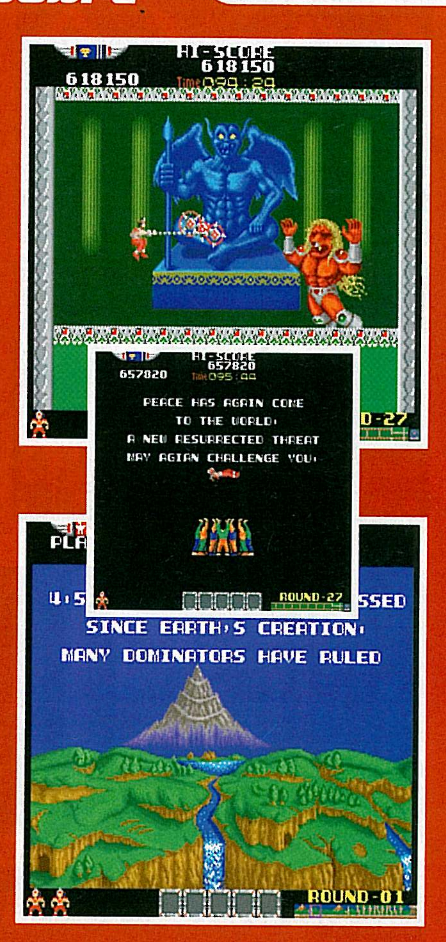
Como se puede observar en ésta y otras capturas, la calidad gráfica era ciertamente sobresaliente, con numerosos planos de scroll y un colorido sin igual.



...ba poner a prueba los nervios del ...r tanta velocidad a su desarrollo.

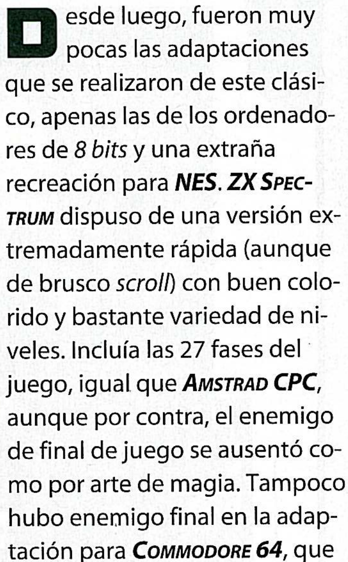
Final a lo pobre

Para todos aquellos incrédulos que siguen pensando que Rygar no tiene un final concreto, he aquí las capturas que lo demuestran. El enemigo final, ante todo, era un ser con una rutina de ataque muy elemental. Se limitaba a abalanzarse sobre el jugador con saltos regulares. Para acabar con él lo único que había que hacer era situarse en el centro de la pantalla, esperar a que éste saltase sobre nostros y, antes de que se diese la vuelta, azotarle con rabia en el trasero. Tras algunos golpes, y si el contador de tiempo no llegaba a cero antes, se podía disfrutar del decepcionante final de Rygar... Claro, no todo iba a ser perfecto.





Desde luego, fueron muy pocas las adaptaciones que se realizaron de este clásico, apenas las de los ordenadores de *8 bits* y una extraña recreación para ***NES***. ***ZX Spectrum*** dispuso de una versión extremadamente rápida (aunque de brusco *scroll*) con buen colorido y bastante variedad de niveles. Incluía las 27 fases del juego, igual que ***Amstrad CPC***, aunque por contra, el enemigo de final de juego se ausentó como por arte de magia. Tampoco hubo enemigo final en la adaptación para ***Commodore 64***, que como solía ser habitual contó con peores gráficos, aunque a cambio ofrecía una jugabilidad muy superior y una mayor variedad en los diferentes niveles del juego. Por último, la *8 bits* de NINTENDO volvió a brindar al usuario una versión muy «particular» del juego. Visualmente era muy parecido (al menos en los niveles de plataformas), pero incluía ciertas dosis de aventura, aderezadas con determinados niveles en perspectiva cenital que rompían en cierto modo con la idea original del juego de TECMO. Por lo menos hubo una excepcional adaptación, aunque para ***Atari Lynx***...







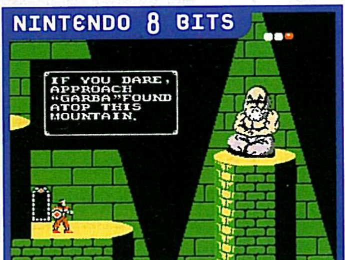
Atari Lynx. **Virtualmente idéntica, aunque con la importante limitación del reducido tamaño de su pantalla *LCD*. Los niveles, los enemigos, el colorido, los múltiples planos de *scroll*... todo, absolutamente todo, estaba en esta excepcional adaptación para la consola de ATARI. Era una auténtica obra maestra que, por desgracia, no se vio refutada por un gran éxito. Por cierto, a diferencia de las demás versiones, ésta sí contaba con el enemigo final del juego.**













RYGAR VERSIONES

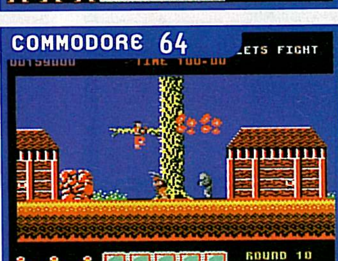
*La versión para **ZX Spectrum**, como la de **Amstrad CPC**, sí contaba con los 27 niveles del juego, aunque la calidad gráfica de ambos era bastante pobre. **Rygar** en **Amstrad** era, además, bastante lento.*

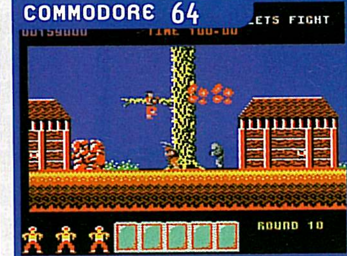


*Gráficamente correcta, con un soberbio scroll y una jugabilidad mucho más elevada que en **Spectrum** y **Amstrad**. Lástima que esta versión contase tan sólo con diecisiete niveles.*









Ninguna versión de 8 bits contaba con el enemigo final

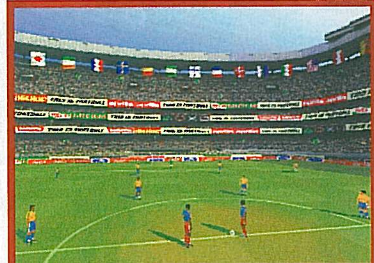


SUSCRIBETE
SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPER
¡¡REGALO!!
SUPERJUEGOS
TOMBI!: LA GRAN AVENTURA DE WHOOPEE CAMP
LO IMPORTANTE ES GANAR
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
NOVEDADES EN 64 Y 32 BITS
MOTO RACER 2
BANJO KAZOOIE
BREATH OF FIRE III
HEART OF DARKNESS: EL FIN DE LA ESPE
LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
REGALO SUPER TRUCOS UN LIBRO DE 64 PAGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS Y PISTAS
MORTAL KOMBAT
SONIC ADVENTURE: PRIMERA BOMBA DREAMCAST
LIBERO GRANDE
PEQUEÑOS GUERREROS
STARSHOT
TUROK 2
1080° SNOWBOARDING
ODDWORLD: ABE'S EXODDUS
LA AVENTURA CONTINUA
ACOMPAÑA A ABE EN LA LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA DE SU RAZA
NOVEDADES MADE IN JAPAN
GENERATION ● METAL GEAR SOLID ● CAPCOM
STAR OCEAN ● SUIKODEN
SUPERJUEGOS
SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEG
Sí, deseo suscribirme por un año (12 números) a SUPER JUEGOS al precio de 5.400 ptas., y recibir la sudadera KARHU de regalo en la talla ❑ XL ❑ L ❑ M
APELLIDOS: .... NOMBRE: ....
DIRECCION: ....
POBLACION: .... C. P.: ....
PROVINCIA: .... TELEFONO: ....
Teléfonos departamento suscripciones: 91 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: 91 586 33 52
■ FORMA DE PAGO ■
❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28001 Madrid.
❑ Giro Postal nº ________, indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.
❑ Tarjeta de Crédito
Nº ______ / ______ / ______ / ______
Fecha caducidad ____ / ____ Firma:
■ Precios extranjero por vía aérea:
Europa: 10.850 ptas.
Resto Paises: 15.825 ptas.

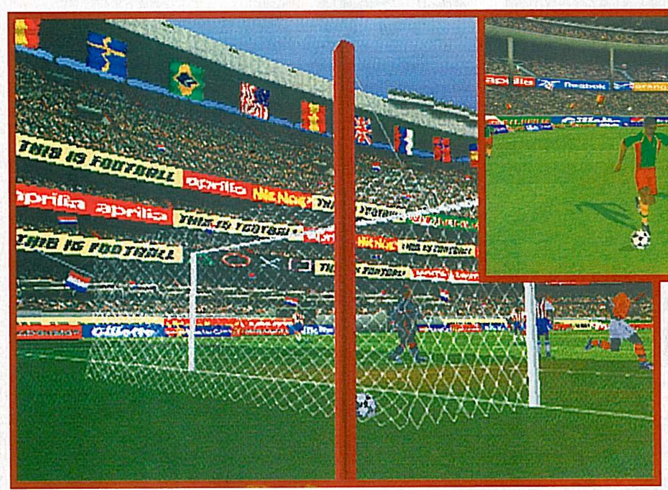
a pie de pista

Coordinado por **J. ITURRIOZ**

Desde que SONY lanzó al mercado su consola de 32 *bits* en 1994, la compañía japonesa no ha lanzado ningún simulador de fútbol. Después del éxito logrado en otros deportes, como el baloncesto, SONY ha puesto toda la carne en el asador para lograr un juego que sea capaz de luchar cuerpo a cuerpo con los grandes títulos del mercado como las sagas I.S.S. y FIFA.





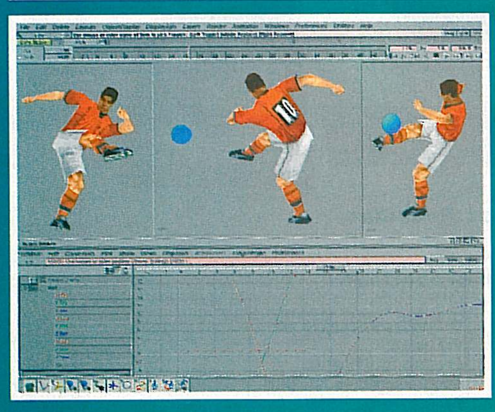






La variedad de cámaras y una enorme oferta de repeticiones son algunos de los aspectos en los que SONY ha puesto especial cuidado.



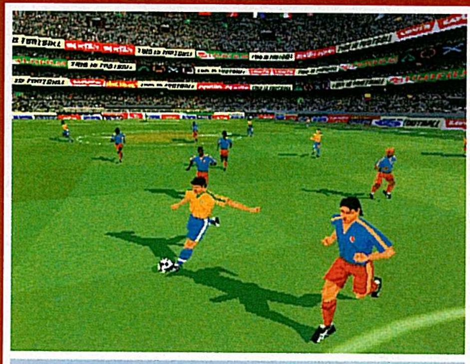


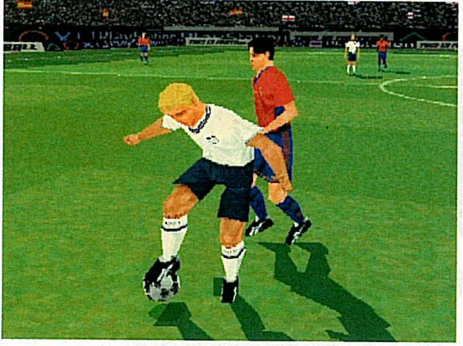
Ambiente futbolístico

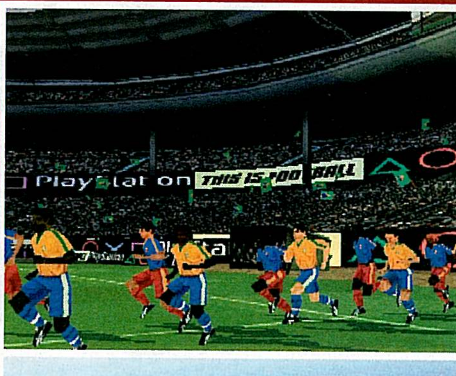
Para reflejar el ambiente que rodea a los partidos se han reproducido fielmente algunos de los estadios más famosos del mundo. En sus gradas las banderas ondean al viento, incluyendo como una de las opciones la posibilidad de diseñar éstas con todo lujo de detalles. El ambiente de los grandes acontecimientos también se refleja en los *flashes*, con los que se inmortalizan los mejores momentos. Mención especial merecen la reproducción de las sombras y la publicidad de los graderíos, dentro de los cuales está previsco que aparezca el logotipo de la publicación deportiva MARCA.



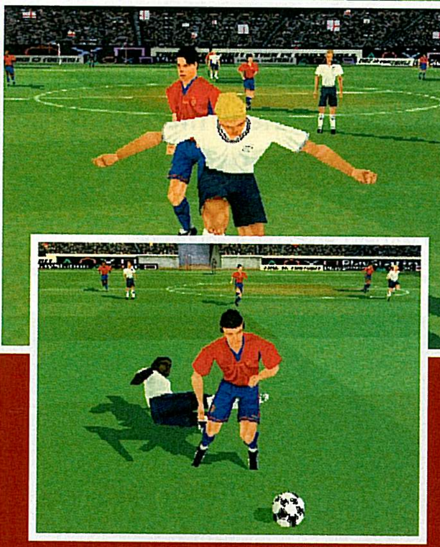


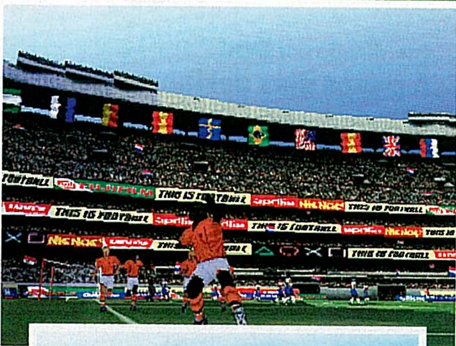




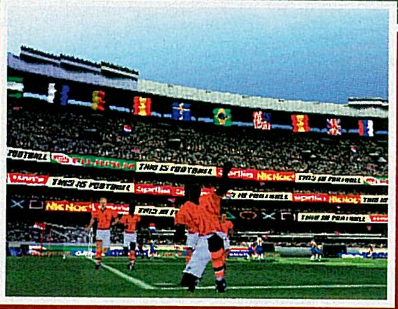












Los gráficos son uno de los puntos fuertes del programa. En estas imágenes se pueden apreciar algunas secuencias tanto de jugadas como de celebraciones de goles.



S FUTBOL

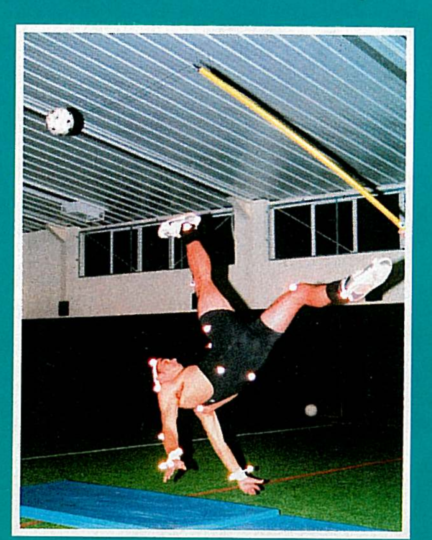
Aunque parezca mentira, SONY, creadora de *PLAYSTATION*, no ha entrado hasta ahora directamente en el mundo de los simuladores de fútbol. Esta circunstancia sorprende más si se tiene en cuenta el éxito logrado, dentro del baloncesto, con las diferentes versiones de TOTAL NBA. SONY ha aprovechado la experiencia de los programadores de los citados títulos para crear un simulador de fútbol que puede revolucionar el mercado del videojuego. Para ello se lo han tomado con calma, empleando más de dos años en el desarrollo del programa. El objetivo primordial que se han propuesto ha sido lograr un compacto que refleje fielmente todo lo que ocurre sobre el terreno de juego. Por este motivo se ha trabajado en un doble sistema de control. Por un lado un sistema básico, que permita realizar acciones sencillas, y por otro un sistema avanzado con el que ejecutar acciones mucho más sofisticadas técnicamente, al que se une un botón de movimiento especial. Además, cada jugador se comporta de forma diferente gracias a los 26 atributos que van desde la altura hasta la visión de pase o a la resistencia en situaciones de presión. Como simple muestra de este aspecto sólo hay que destacar los 5 tipos diferentes de *tackles* incorporados en el juego. Entre los equipos incluidos hay que reseñar la posibilidad de contar con selecciones nacionales y con clubes de fútbol, a lo que se une la posibilidad de crear nuestros propios equipos. A todo ello se une una amplia variedad de competiciones y la posibilidad de crear otras a nuestro antojo. Este cóctel bajo la tutela de SONY puede resultar una auténtica bomba dentro del género futbolístico.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY
PROGRAMADOR	SCEE

Motion capture

Para reproducir a los jugadores sobre el césped se han empleado las más modernas técnicas de animación y la colaboración de profesionales. Las imágenes conseguidas a través de *motion capture* se reproducen mediante 300 polígonos animados a una velocidad de 25 *frames* por segundo. En el apartado sonoro hay que destacar la presencia de comentaristas profesionales. El encargado de la versión española es Angel González Ucelay.



Los comentarios son de Angel González Ucelay



Coordinado por **DOC**

A pocos días del lanzamiento de *DREAMCAST*, muchos de nosotros nos encontramos ya con el osito-hucha de camino al matadero. Permaneced muy atentos a las novedades con respecto a la máquina de SEGA, os aseguro que no defraudarán a nadie.

Escribid a Ediciones Reunidas S. A. C/O´Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en el sobre **Doc**.









¿ESTE O EL OTRO?

Hola, tengo unas preguntas:

1) ¿CASTLEVANIA O ZELDA?
2) ¿QUAKE 2 O GOLDENEYE?
3) Los tres mejores juegos de *NINTENDO 64*.
4) ¿RAYMAN O SPYRO THE DRAGON?
5) ¿PORSCHE CHALLENGE O NFS IV?
6) ¿MEDIEVIL O SOUL REAVER?

Gabriel Pérez López, Perlio-Fene (La Coruña)

Hola, intentaré ser tan breve como lo has sido tú:

1) No sé si te refieres a los últimos o a la saga en sí. Aún así, siempre he preferido los CASTLEVANIA.
2) El desarrollo es diferente pero... GOLDENEYE.
3) SUPER MARIO 64, GOLDENEYE y ZELDA 64.
4) Sin duda, RAYMAN.
5) NFS IV es más actual y más completo.
6) SOUL REAVER es más aventura que MEDIEVIL y posee una historia realmente impresionante.

SNK Y NEOGEO POCKET

Un saludo. Me llamo **David** y os escribo para haceros algunas preguntas:

1) ¿Se sabe algo de METROID 64?
2) ¿Existe algún SHADOW WARRIORS para ***PSX***?
3) ¿Llegarán a **Europa** METAL SLUG, KOF'98 u otros juegos de SNK?
4) ¿Qué opinion os merece MAXIMUM FORCE?
5) ¿Se sabe algo de FIGHTING FORCE 64?

David Martinez, Ponteceso (A Coruña)

Saludos de parte de toda la redacción para **La Coruña**:

1) No. Hace bastante tiempo que NINTENDO no suelta prenda con respecto a METROID 64.
2) Parece que TECMO va a crear un SHADOW WARRIORS en 3D para ***PLAYSTATION 2***.
3) Por ahora, ELECTRONICS ARTS se encargará de lanzar KOUDELKA en **EE. UU.**, aunque aquí en **España**, nunca se sabe.
4) MAXIMUM FORCE es una adaptación de una recreativa de disparos de WILLIAMS. El desarrollo es similar al del mítico OPERATION WOLF, aunque todos los gráficos son digitalizados y el *scroll* está hecho con secuencias de vídeo.
5) FIGHTING FORCE ha salido hace unos meses en **EE.UU.**, pero parece ser que no ha tenido mucho éxito, ya que nadie se interesa por lanzarlo en nuestro país.

Con respecto a la sugerencia que incluyes en tu carta, en la cual nos pides que comentemos juegos de ***NEOGEO POCKET***, te diré que hasta que no aparezca algún tipo de artilugio que nos permita capturar sus pantallas en una TV (al estilo ***SUPER GAME BOY***), no podremos hacer nada.



Hola Doc, te escribo a ti y a tus compañeros para daros una muestra de mi gran decepción. ¡Vosotros también! Me explico: a falta de menos de dos meses para la aparición de *DREAMCAST*, solamente habéis publicado un pequeño reportaje en el número de Agosto y la promesa de empezar en el número de Septiembre. Vosotros, al igual que la demás prensa especializada, os limitáis a tratar el tema desde un punto de vista lejano, sin ningún tipo de confianza sobre la consola. Apuesto a que cuando llegue la «todopoderosa» *PLAYSTATION 2* (o como se llame), estaremos con ella hasta en la sopa desde las primeras fotos que salgan a la luz. Prestémosle un poco más de atención a todos: NINTENDO, SEGA y SONY, pero siempre con total imparcialidad.

El cruzado solitario, Cádiz.

N. de la R.: Como podrás comprobar con el número que tienes en tus manos, hemos cumplido la promesa que hicimos el mes pasado con un gran reportaje, que no será el último. Nosotros nunca nos venderemos ante nada ni nadie.



«EL ORDENADOR»

Saludos a la mejor revista del universo. Mis dudas:
1) ¿Cuántos vídeos forman la colección SUPERVIDEOS de **SUPER JUEGOS**?
2) ¿Para cuándo Tomb Raider 4?
3) En orden de preferencias: Silent Hill, V-Rally 2, Driver, Syphon Filter, NFS IV, Croc 2 y RR Type 4.
4) En orden de preferencias: Zelda 64, Metal Gear Solid, FFVII, FFVIII, Panzer Dragoon Saga, Super Mario 64, Sonic R, Tomb Raider y Resident Evil.

Jacobo García Blanco, Marbella

Gracias, Jacobo. Allá voy:
1) Pues nada más y nada menos que dos... de momento.
2) Descúbrelo en la *preview* de este mes.
3) Syphon Filter, Silent Hill, Croc 2, Driver, RR Type 4, NFS IV y V-Rally 2.
4) FFVII, Metal Gear Solid, FFVIII, Super Mario 64, Resident Evil, Panzer Dragoon Saga, Sonic R, Tomb Raider.

...Y MAS DREAMCAST

Hola amigos:
1) ¿Me recomendáis comprarme una ***Dreamcast*** si tengo una ***PlayStation***?
2) ¿**Internet** gratis con ***Dreamcast***?
3) ¿Podré mandar *e-mails* sin teclado?
4) ¿Qué juegos saldrán el día 23-S?

Guillermo J. Cerda Mira, Sax (Alicante)

Hola, amiguete:
1) Si después del reportaje de este mes no te has convencido...
2) Sí, y además parece ser que por tanto tiempo como tengas la consola.
3) Sí, con el puntero sobre un teclado que aparecerá en pantalla.
4) Te remito a nuestro reportaje.

TERMOMETRO

CALIENTE
La impresionante cantidad de títulos que saldrán junto a ***Dreamcast***. ¡Viva Soul Calibur!

TEMPLADO
Como en todos los veranos, hasta los programadores están de vacaciones. Para navidades, las novedades.

FRIO
No saber con qué juego acompañar a ***Dreamcast***.

JUEGOS QUE ARRASAN

Tengo montones de preguntas:
1) ¿Sacarán algún nuevo Mortal Kombat en ***PlayStation*** o en recreativa?
2) ¿Qué *RPGs* vendrán traducidos este invierno, aparte de Final Fantasy VIII?
3) ¿Qué juegos arrasarán de aquí a unos meses?

Jorge Pardinha Horno, Zaragoza

Ahí van un montón de respuestas:
1) Saldra MK Gold para ***Dreamcast*** y un nuevo Mortal Kombat al estilo Mythologies.
2) Esperamos que llegue Suikoden 2.
3) ***Dreamcast***: todo y Soul Calibur por encima de todo. ***PSX***: Final Fantasy VIII, Dino Crisis y Resident Evil 3. ***N64***: Perfect Dark y Jet Force Gemini.



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

TOP NECIO

1. **Moonlight** — POR SUS FLATULENCIAS INFLAMABLES
2. **Nemesis** — EL GUEANICA HECHO TUCAN
3. **El yeti simpaticón** — POR SER UN ORANGUTAN PELOTA
4. **The Scope** — LA BOLA NUMERO 8 DEL BILLAR
5. **El de Urioste** — UN NECIO MUY PROMETEDOR

No se entera de nada

Hola, el mes pasado decidí comprar esta revista «supuestamente» de videojuegos, y digo supuestamente porque, cuando llegué al final de la revista y vi esta sección, quedé algo desconcertado, ya que vi cosas que no tenían nada que ver con los videojuegos, ni con las consolas, sino una serie de insultos que no venían a cuento. Aclárame estas dudas:

*1) A lo largo de la revista vi como un tal **Doc** hablaba y comentaba juegos. Después llego al internecio y veo como en el **Top Necio**, y más concretamente en el puesto 3, pone: «**Doc**, por ser un enano de mierda». Me produjo una carcajada, pero, ¿Quién es **Doc**? ¿Por qué le insultaste de esa manera? ¿Qué te hizo él?*

*2) Me fijo en **La pared del WC** y leo: «no te imaginas las peleas en la redacción por quedarse con él, y con la foto en tanga de cuero que nos mandaste». ¿De verdad esa tal **Laura Pérez** os mandó una foto en tanga de cuero? ¿Por qué no la publicasteis?*

3) Sigo leyendo hacia abajo y veo: «a Begoña, se lo publico porque perdí su ropa interior». ¿Es tu novia o algo parecido? Después más abajo leo una frase irónica: «seguro que podéis hacerlo mucho mejor (tu muchas otras cosas, Begoña)». ¿A qué viene esa frase? ¿No te cortas un pelo en decir cosas así?. Más abajo a la derecha leo: «el mes que viene foto suya en bolas». De quién, ¿del del dibujo o del autor?

*4) Otra cosa, los **Golfomensajes**, para dejarlos, ¿hay que llamar a algún número de teléfono? Si es así, ¿a cuál?*

5) Ya termino. ¿Qué se quiere demostrar y enseñar leyendo y participando en esta sección? ¿Por qué hay gente que utiliza su nombre y otros un apodo? Yo me he puesto un apodo. ¿Lo tenías que elegir tú o es a libertad del autor? ¿Por qué presumes tanto? Te digo que tu revista me ha gustado mucho. Gracias por anticipado.

Mellow Trax, Matalascañas (Huelva).

Primero, al leer la carta, pensé que era de uno de mis feligreses en plan coña, pero no sé, tanta inocencia me dio que pensar, y en fin amigo, en estas breves líneas te voy a convertir en todo un necio, te voy a dar la bienvenida a este club de impresentables que te harán descubrir cosas tan crueles como que los niños no vienen de París. Te voy a hacer un hombretón machote, escupirás por las calles, dirás groserías a las mozas y te rascarás la entrepierna en los bares. Olvídate del hijo de tal o hijo de cual, a partir de ahora sorbegranos, amamantaladillas y nutria crepuscular serán tus insultos.

1) Reconozco que no fui muy original ni ocurrente, pero vaya, **Doc** es un enano, zascandil y holgazán. El meternos con los «compis» de la revista es práctica habitual. No es preciso que hagan algo para que les crucifique mi verbo.

2) Laurita es, junto con The Eva, la chica que mejor dibuja de **La Pared del WC**. Desengáñate, todos esos flirteos que tengo con ella son producto del «rollo» de esta sección. Algún día me enviará la foto, pero te aseguro que sólo la publicaré a cambio de un cheque al portador.

3) Begoña es una necia veterana, que mes a mes intenta citarse conmigo. Soy su proyecto de macho, y no lo puede evitar. Con esas cosas hago que siga claqueteando por mí y que su llama no se extinga. Pues si me censuraran no haría esta sección. Es la prueba de la independencia y libertad de la revista. En bolas el autor, por supuesto.

4) Llama al 1003 y pregunta por el teléfono de los **Golfomensajes**... Pues claro que no pringadete, esa subsección recoge extractos de las cartas que me enviáis.

5) El objetivo de la sección es simple. Sencillamente liberar la mente de tanta y tan densa información de videojuegos. Si no te gusta pasa de página, así de simple. INTERNECIO es una especie de *gheto*, al que puedes unirte o no. Se busca el insulto original, la pregunta irónica, la frase mordaz, una cita personal conmigo... Un club de necios que nos tomamos la descalificación como un arte, no como un método de veja o humillación. Ah!, el apodo es a voluntad. Si presumo es porque soy el amo de la sección. Espero que en la próxima misiva me insultes.

GOLFOMENSAJES

Lo reconozco, pringados. Este mes la sección ha sido bastante sosa, pero os fastidiáis, porque yo cobro lo mismo. La carta casi parece de LINEA DIRECTA, los dibujos son regularcillos y apenas os he insultado. En fin, es que me vuelvo a la playa y paso de vosotros. El mes que viene ya veréis lo que es bueno...

Petrol. **Reconozco que tu carta ha sido la más interesante del mes, pero su extensión y estructura me dificultaban su publicación. Anda, mándame una intercalando preguntillas y te publico y te coloco en el codiciado Top.**

JARM. **Has durado poco en el Top. Este mes te he notado flojillo... Debes dejar de ir a La Ostra Azul, a Open Your Bul y a demás garitos de dudosa reputación. A ver el que viene.**

E.J.H. **Eres probablemente el capitán lamentable de este mes. Me he dormido ya desde que leí el remite. Machote, tú también llegaste tarde al reparto de cerebros y te dieron una sandía de hembra en su lugar.**

Cyberyayo. **HALF LIFE saldrá para *DREAMCAST*. No me des más envidia, capullín.**

José Manuel. **O pierdes aceite o estás más despistado que NEMESIS en un local de alterne. La Megacerda es un tío, así que no te pongo la dirección para salvar el virgo de tu intestino.**

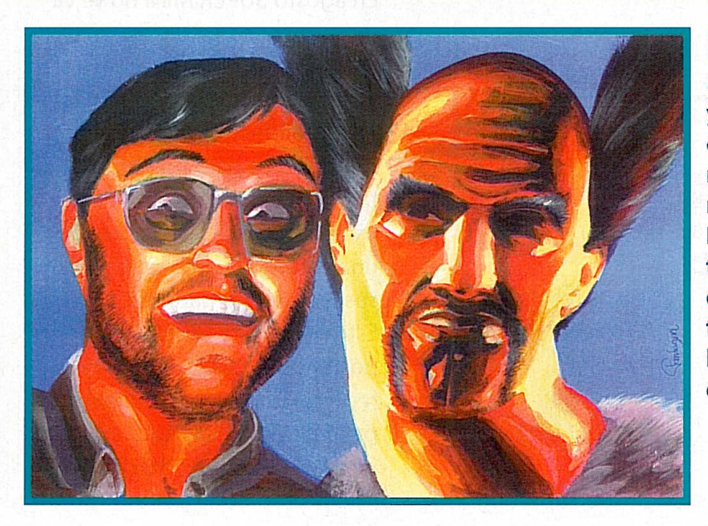
Antigolferas Mix. **Te tengo dicho que no me llames tanto, que sigas con tu extintor recordándome. Redirecciono tu saludo al equipo Txolope de Orduña. ¿La foto cuándo?**

El de Urioste. **Ya tengo una carta tuya en reserva. Cada mes te superas. A ver si el mes que viene te publico.**

Y al resto... **Que se os infecte la lengua.**

La pared del W.C.

dibujos dibujos dibujos

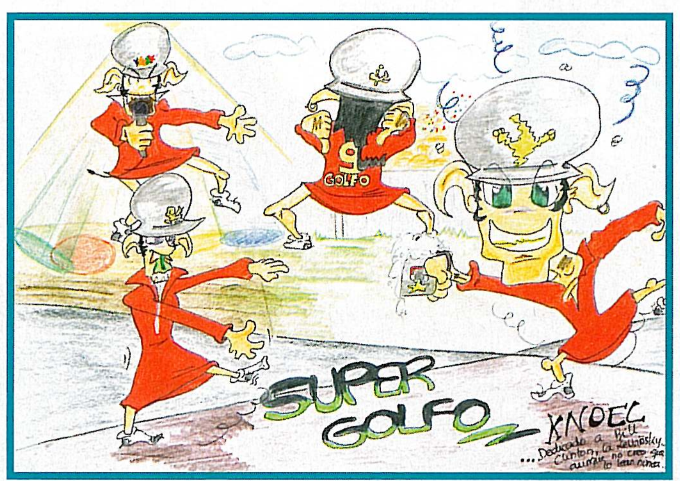


Eduardo Paniagua sigue sin descansar, y alegrándonos la vista con caricaturas, más bien retratos, de la gente de la redacción. En esta ocasión De Lucar es el protagonista, aunque no hubiera sido mala idea que a nuestro «gordito gafotín» le hubieras puesto vendiendo cupones. Muy logrado.

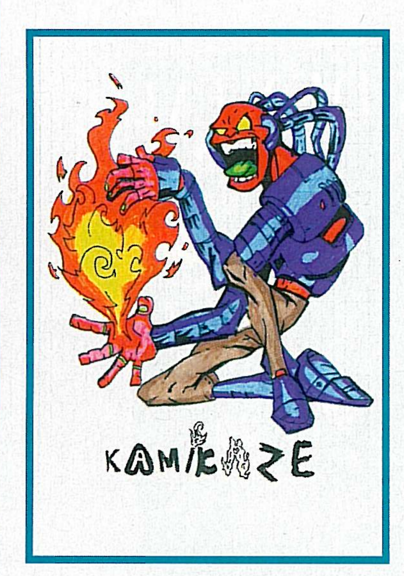


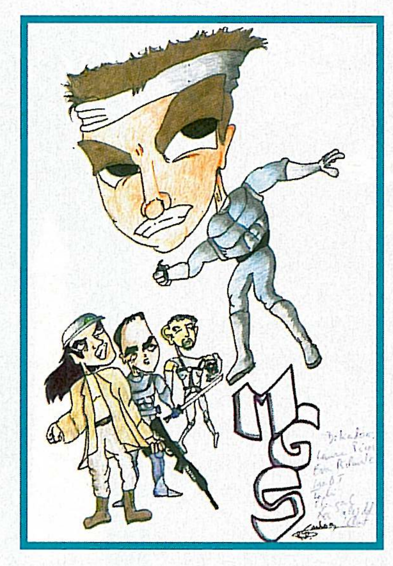
Guille Martínez-Vela no es familiar mío, lo prometo. Pero es que es sin duda el que más me hace reir. Arriba veis la representación de las famosas fotos del Conde Lecquio adaptadas a mi personalidad. Lo que no sabéis es que la realidad, en mi caso, supera con creces la ficción. Temblad nenas, vuelve el hombre.

Noel Grau se ha beneficiado del poco nivel de mis exigencias durante este mes. Su dibujo no es que sea malo, pero no llega ni de lejos a los que me enviáis otros meses. De todas formas, espero que el haberlo publicado le anime a esforzarse un poco más y dibujar como el parece que puede.



Alejandro Palomo Moreno, Carlos Rivera Pinto y el inefable Guille Martínez-Vela nos obsequian con estos tres dibujillos. Mención especial, como no podía ser de otra manera, al dibujo de Guille, nuestra Lara Croft mostrando lo útil que puede ser disponer de un pectoral sobredimensionado.





Pantergirl no es que dibuje muy bien, pero bueno, igual al publicarlo me manda la foto esa en pololos que me ha prometido. Esperaré ansioso al correo del mes que viene.

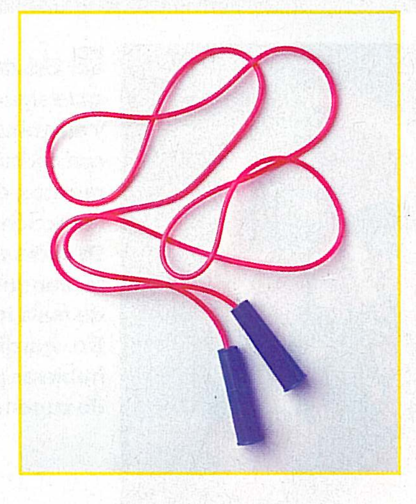


dibujos dibujos dibujos

NO TE LO PIERDAS

La Comba de Super Mini

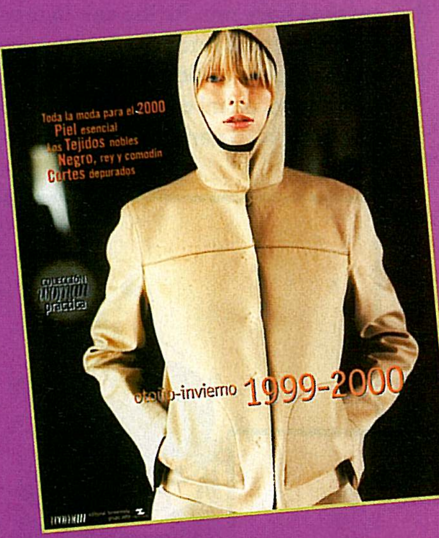




En agosto SUPER MINI no se va de vacaciones. La revista más divertida del verano regala a sus jóvenes lectoras unas cuerdas de saltar. También propone un montón de ideas para preparar la fiesta más divertida de las vacaciones. Además ha creado una coreografía propia para que sus lectoras no paren de bailar. Este número también incluye un póster de los Backstreet Boys y reportajes sobre los delfines y la pelí Star Wars: Episodio I. Y, entre muchas cosas más, explica cómo preparar un postre superoriginal: un bicho helado. Todo por sólo por 350 pesetas.

A la última con Woman

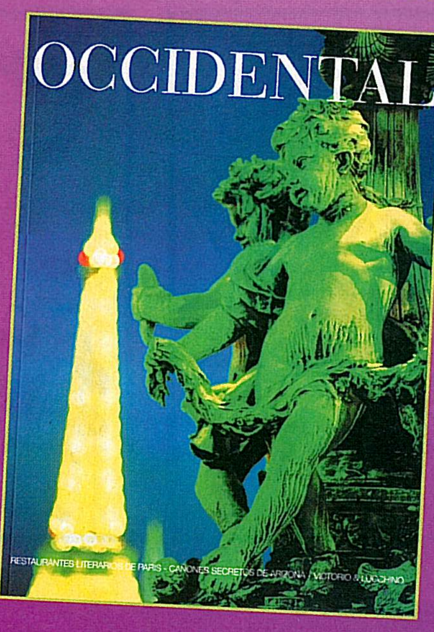




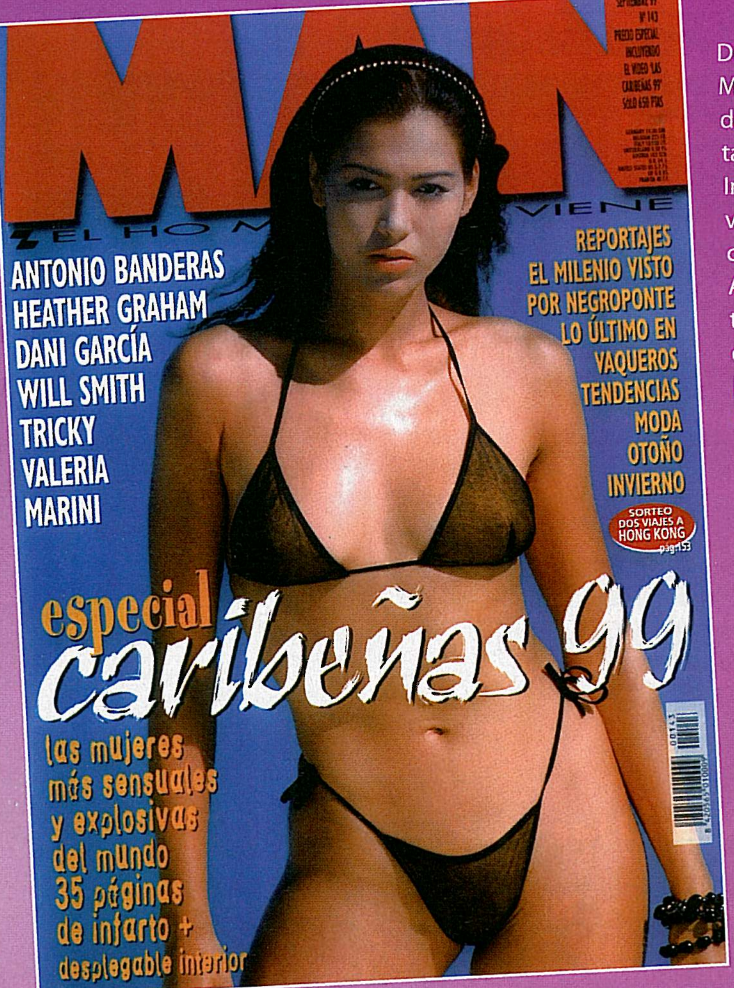
WOMAN regala en septiembre dos libros para estar a la última: 101 Ideas para maquillarte, con las técnicas y los productos más innovadores de la temporada, y Tendencias otoño-invierno, con toda la moda para el 2000. Y, además, una entrevista en exclusiva con Hillary Clinton, las mujeres que triunfarán en el nuevo siglo, las confesiones más íntimas de un Tom Cruise que se destapa y todas las claves para aprobar el nuevo curso de belleza. Imprescindible.

La nueva revista de Occidental Hoteles

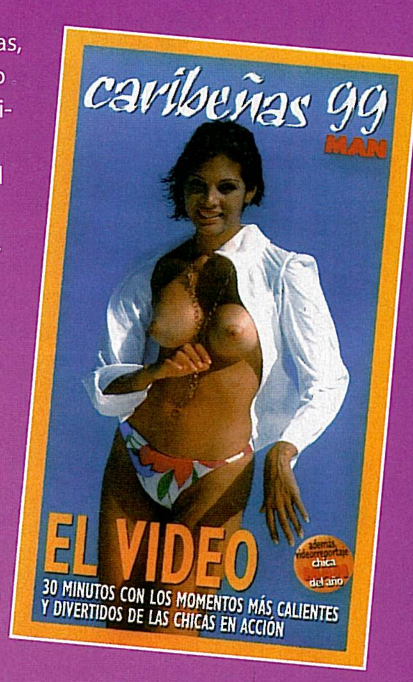
La cadena Occidental Hoteles, con más de 300 destinos en 44 países, entre hoteles propios y asociados, acaba de estrenar la revista OCCIDENTAL, que se distribuirá, gratuitamente, en todas las habitaciones de los hoteles Occidental como atención al cliente. Realizada por Ediciones Reunidas, de Grupo Zeta, desarrolla en su primer número reportajes sobre el Cañón del Colorado, los restaurantes literarios de París y la historia de las camas, sugerencias para el viaje, agenda cultural del verano y mucho más. Bilingüe, de periocidad trimestral, OCCIDENTAL suma más de 90 páginas de gran formato, con papel e impresión de alta calidad al servicio de un diseño muy singular.



MAN te regala el libro de Las Caribeñas '99



Desde las cristalinas aguas antillanas, MAN presenta un refrescante vídeo de 30 minutos con las top más excitantes del Caribe en plena acción. Incluye también una pieza extra: el videorreportaje de las explosivas candidatas al título Chica MAN 99. Además, con el número de septiembre, entrevistas exclusivas con Antonio Banderas, Tricky, Heather Graham, Valeria Marini, Dani García, Will Smith y tres reportajes de actualidad: el nuevo milenio visto por Nicholas Negroponte, las tendencias de la moda otoño-invierno y lo último en jeans.



Andando seguros con CNR



Con el número de septiembre de CNR, viene gratis el CD ROM Autodefensa y Artes Marciales, un potente programa totalmente multimedia (incluye un completo curso y gran número de vídeos demostrativos) con todo lo necesario para saberse defender de un ataque. Además, todos los secretos de las artes marciales y biografías de los grandes mitos de la lucha y curiosidades orientales. Por si fuera poco, en la revista se descubre cómo mantener el cuerpo duro como una piedra, un especial Millennium con todos los adelantos hasta el 3000, las nuevas normas de tráfico... Lo máximo para la rentrée.



Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO V-RALLY 2

Los afortunados ganadores de 1 V-Rally 2, 1 reloj y 1 camiseta.

Montse Sánchez Martos (BARCELONA)
Héctor Colomer Martín (VALENCIA)
Juan José Escalona Machuca (MALAGA)
Mª Elena Leon Sánchez (TERUEL)
Marcos Gómez Revuelta (CANTABRIA)
Oscar Tahoces Olano (LEON)
José Ernesto Pascual Padilla (MURCIA)
Alberto García González (GUADALAJARA)
Francisco Díaz Torresano (MADRID)
Juan Pedro de la Torre Martín (BARCELONA)
Andrés Martínez Molina (ZARAGOZA)
José Jorge Silva Alfonso (PONTEVEDRA)
Luis López López (LUGO)
Angel María Sanz Atxutegui (VIZCAYA)
Alvaro Alvarez Jurado (JAEN)

Los afortunados con 1 V-Rally 2 han sido:

Juan Antonio Escobar Garrido (HUELVA)
Sergio Angulo García (GERONA)
Raul González Bujón (LACORUÑA)
Albert Rodríguez Moix (TARRAGONA)
Jordi Camps Ortiz (BARCELONA)
Pedro Jesús Verdugo Naranjo (SEVILLA)
Javier Erustes Minchel (TOLEDO)
Adrián Ruiz Collado (LERIDA)
Juan Francisco Márquez Ruiz (ALMERIA)
Raul Tejera Sorolla (HUESCA)
Manuel Terrón Jiménez (CORDOBA)
David Jiménez Valero (GRANADA)
Ramón Fernández Juárez (MADRID)
Jesús María Pérez Muñoz (MADRID)
David Cabello Henche (VALENCIA)

